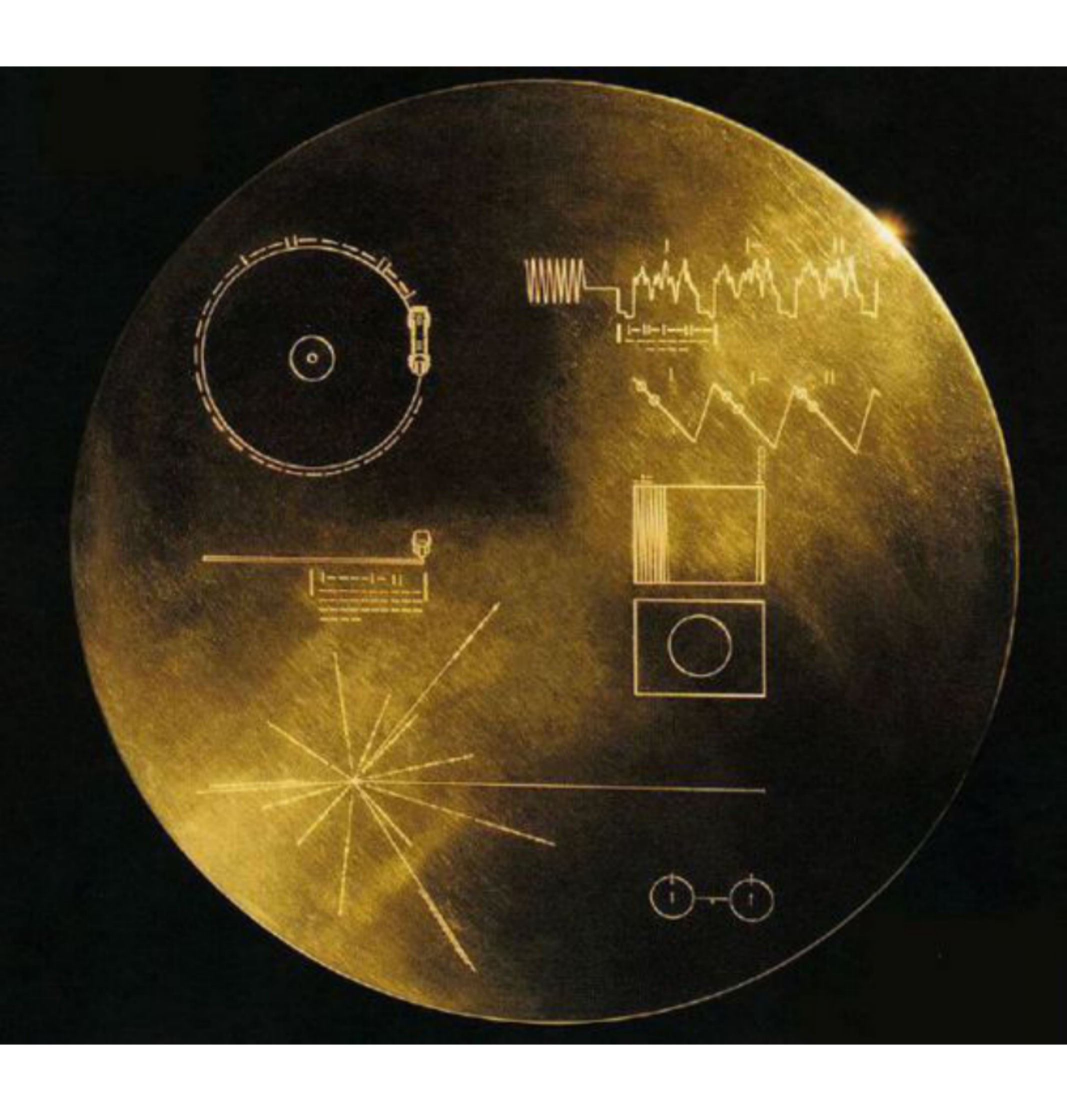


Axxón 129, agosto de 2003

Editorial - Axxón 129

Y seguimos



Este mes es especial para mí. Estreno una nueva computadora, muchísimo más veloz y con prestaciones mucho, mucho mejores. Tengo lugar en el disco y hasta puedo desocupar espacio si es necesario porque tengo una grabadora de CD. Tengo conexión de red y ya me inscribí en un servicio de Internet de banda ancha (aunque a la fecha aún no me lo han conectado). De una memoria de 32 Mb pasé a tener 256 Mb. De una Pentium a secas pasé a una Pentium IV. Y etcétera, etcétera.

Es obvio que esto que digo debe sorprender a muchos lectores, ya que en otros editoriales no he hecho más que llorar mi situación económica. Pues bien, no se solucionó, sino que un grupo de lectores se juntaron, donaron dinero y me compraron la máquina, además de dejarme en mano una cantidad de dinero suficiente para contratar el ADSL por varios meses.

Estoy muy emocionado. Quiero agradecer infinitamente a todas esas personas. Sé que alguna, al desprenderse de ese dinero, se debe haber privado de satisfacer algunos —o muchos— de sus deseos, y reconozco esto y lo agradezco. Es muy fácil ponerse en la posición de “Bueno, yo les he dado mucho durante mucho tiempo”, pero no es mi forma de pensar. Como lo he dicho otras veces, éste no es un negocio oculto, gratuito sólo en apariencia, que esconde ganancias no evidentes, ni nada que se le parezca. Yo no gano dinero (más bien lo gasto), pero tampoco tengo derecho a pedir nada. Si lo hice esta vez (pedir) fue porque peligraba el destino de la revista. Hubo una respuesta y creo que, si bien el beneficiario directo de esta máquina y de esta conexión veloz de Internet soy yo, sabré devolver el gesto dándoles a los seguidores de la revista más y mejor contenido como el que hemos ofrecido en esta revista durante años. No veo el momento de experimentar la conexión de 24 horas —y

rápida— para darme cuenta de qué cosas nuevas podré hacer. Creo que se pueden hacer buenas cosas y espero que me salgan.

A las personas me que dieron ayuda de esta forma, sin que nada los obligue, les digo que su gesto tiene un valor gigante. Su gesto no es habitual. El mundo nos ha puesto en un estado de supervivencia y los seres vivos, en este estado, nos volvemos egoístas. No es por maldad: si uno no lo hace podría no sobrevivir. El universo puede ser muy cruel, y los humanos lo hemos hecho aún peor. Desprenderse de dinero, que significa placer, satisfación, seguridad, sin que sea obligatorio, es un gesto de nobleza, de grandeza y de amistad.

Como lo he dicho muchas veces, si hay algo que justifica un trabajo que se hace sin recibir dinero es que otras personas lo reconozcan y ofrezcan su amistad a cambio. Gracias a todos ustedes, amigos de Axxón, por querer así a esta revista.

Eduardo J. Carletti, 1 de agosto de 2003
ecarletti@axxon.com.ar

Muñecas rusas

Sergio Gaut vel Hartman

Un hombre bajo, de manos pequeñas y ademanes vacilantes, se acercó hacia mí. Detuvo su marcha y permaneció callado un minuto, rígido, como si ignorara la línea siguiente de un guión. Tendríamos serios obstáculos para comunicarnos, advertí al instante. A las tres y media de la madrugada no me permito decir tonterías.

—Es extraño —dijo finalmente—. He estado soñando con usted.

—No me fastidie —repliqué. Encendí un cigarrillo.

—Sé que esto lo agota —insistió. Luego volvió a su oscuro silencio.

—Lo hago por el dinero. —Estaba captando los pensamientos de una mujer acodada en el balcón de un edificio próximo.

—Estoy en condiciones de financiarlo, sea lo que fuere —dijo el hombre—. A mí no me importa el dinero, puedo gastar cualquier suma. Ellos pagan lo que sea, si el material es de buena calidad. —El comentario tenía una fuerte carga; deseaba, necesitaba que yo descubriera quién era por mí mismo; pero a él no podía leerlo.

La muchacha del balcón se quedó un momento mirándonos. No pasaba de los veinte; era rubia, delgada, de ojos achinados, probablemente verdes. Leo las mentes, pero no tengo visión telescópica. La gente no piensa de continuo en su propio color de ojos.

—¿Cómo me usaría? ¿Tiene algo armado o está improvisando?

—Cubro todas las posibilidades —respondió; no me escuchaba; sólo escuchaba el discurso que había preparado—. No se sabe nunca dónde se mete uno. Pagan bien, de todos modos.

—Sea lo que fuere, la quiero a ella también —dije señalando a la chica del balcón.

—¿Para qué? —dijo el hombre sin mirarla.

—Tiene un talento complementario al mío —mentí—. No puedo actuar sin ella.

—¡Santo Rosario! —exclamó el hombre—. Seríamos una multitud, ¿para qué?

—Sólo tres —corregí.

—¿Ella lo sabe?

—No, es decir, sí; ahora lo sabe.

—¿En qué consiste el talento de ella?

—Es bloqueadora de campo. En un radio de doce a quince metros nadie podría captarme ni neutralizarme.

—Usted es un telépata corriente. Tal vez no me sirva. Tengo miles como usted.

Le di una larga calada al cigarrillo y le contesté de mal modo. —Usted debería saberlo. ¿Me va a reclutar o no? Dijo que soñó conmigo.

—Sí. Estoy dispuesto. ¿Esta bien diez mil?

—Diez mil para cada uno. La incluimos a ella o no hay trato.

Aunque no nos gustara, estábamos involucrados en esa guerra. Se manejaba así. Tipos como ese recorrían las villas y las noches reuniendo potenciales combatientes. Ni siquiera estábamos seguros de cuántos lados tenía el polígono. Apunté a la muchacha con el dedo índice, severo, convencido de que ni siquiera nos abriría la puerta.

—Lo pensé mejor —dijo el hombre—. No la necesitamos. Tengo un equipo abierto en el que hace falta uno corriente como usted. —Me pregunté cómo lograría disuadirlo, ahora que había empezado a calcular los beneficios que sacaría de una complementaria como esa.

—De acuerdo. Dijo que el dinero no era problema; ahora se comporta como un vulgar usurero. Mantengo los diez mil; yo me hago cargo de ella.

—Ese es un punto de vista interesante; no perdemos nada intentándolo.

¡Basura! A mí no me importa el dinero, puedo gastar cualquier suma. Todos son iguales; cada día que pasa se parecen más a nosotros.

Se dirigió hacia la casa y se detuvo debajo del balcón. La muchacha sacó medio cuerpo afuera, tal vez atacada por la curiosidad; eso fue suficiente. El hombre sacó un cilindro del bolsillo interior del abrigo y disparó media docena de tractores finos como hilo de coser. La chica quedó enredada en la malla, inmóvil. Él la izó un par de metros y luego la bajó como si se tratara de un globo inflado con helio, atascado en las ramas medias de un árbol.

—¿No es un poco grosero? —protesté.

—Brusco es una palabra más precisa —se defendió—. No

conozco un método mejor.

Contemplé a la muchacha, deteniéndome en su cabello rubio y la boca sensual. Sentí el despertar de anhelos largamente reprimidos, pero advertí de inmediato que no era el lugar ni la hora de satisfacerlos.

—No es momento para escarceos sexuales —me dijo el hombre, como si fuese capaz de leer mis pensamientos.

—¿Quién es el telépata, aquí? —repliqué. La chica, que se había tomado el asunto muy filosóficamente, señaló los hilos de la malla, que le impedían ponerse de pie.

—Disuelva la red —ordenó. Era la primera vez que escuchaba su voz. Me enamoré de inmediato de ella. Era perfecta.

El hombre se comportó dócilmente. Invirtió la polaridad del campo y los hilos se disolvieron en el aire o volvieron a introducirse en el cilindro; no soy capaz de precisarlo.

—Hemos sido reclutados —dije.

—¿Hemos sido reclutados? —repitió ella—. Se habla de la guerra, pero se sabe muy poco. Me gustaría conocer sus nombres. Ya que vamos a morir… es desagradable que una cosa así ocurra entre desconocidos. Soy Rita.

—Nadie muere en las guerras telepáticas —dijo el hombre—. A lo sumo sufrirá la pérdida del talento.

—Mi nombre es Zurich —dije.

—¿Zurich? Parece un nick —dijo Rita.

—Me llamo Joel Green —dijo el hombre—. Créale, se llama Zurich.

—Pero usted no se llama Joel Green —apunté—. ¿De dónde sacó el nombre? ¿De una novela? ¿Ubik?

—El de Ubik era Joe Chip —aclaró Rita. Se sacudió algunas imaginarias motas de polvo de la manga del abrigo—. ¿Cuándo empieza la acción?

Joel Green (su verdadero nombre era Josué de Campos y Oliveira; había nacido en Curitiba de madre alemana y padre portugués) nos condujo hasta un edificio de más de treinta pisos. Las luces encendidas en casi todos ponía en evidencia que la guerra se seguía librando pese a lo avanzado de la hora. Los guardias ubicados detrás de un gran mostrador semicircular se pusieron en actitud alerta cuando vieron bloqueados sus esfuerzos de rutina por determinar la identidad de los recién llegados. Conocían a Green de vista, pero eso no suele ser ninguna garantía para los psicos; una

apariencia se puede modificar con cirugía, con cavilación especular, con inductores… Al fallar la comprobación olieron dificultades. Los guardias eran unos simples hurgadores de nivel dos, sin mayor talento, capaces de verificar identidades, pero de ningún modo aptos para desflorar el anticampo que generaba Rita. Nos detuvimos y esperamos. Al cabo de unos segundos fue obvio que Green había logrado generar una serie de contraseñas creíbles, ya que los tipos sonrieron estúpidamente y nos dejaron pasar.

Usamos un ultrarrápido para llegar al piso veintiocho. A nuestro alrededor, en decenas de cajas de dos metros cúbicos, operadores de todas las cuerdas, con la mirada perdida en campos de batalla virtuales, libraban la guerra más silenciosa de la Historia. Rita se quedó observándolos. En sus ojos había un trazo de reprobación. Sería anticampo, pero tenía todos los vicios de los empáticos. Le preocupaba la simetría de las cajas, con los talentos encadenados en su interior; ni siquiera había protestado por los abusivos modales de Green al reclutarla.

—Los relevamos cada dos horas —dijo Green, adelantándose a las críticas de Rita. Tal vez en el futuro lograra descubrir las razones de su desconfianza hacia los cubículos.

—¿Quién está a cargo de las operaciones? —preguntó. La pregunta ponía en evidencia un conocimiento de los códigos que no hubiera imaginado cuando la vi en el balcón por primera vez. Se sentó en una butaca. Desde esa posición podía ver a cinco precognitores liados en una discusión acerca de cual era la interpretación correcta de una trama. Cada uno de los cinco aportaba un hilo de color y según fuera el orden de entrada y los nudos de los cruces se obtenía una configuración distinta. El desacuerdo se originaba en que no había ni siquiera dos coincidencias.

—Olvídese de ellos —dijo Green. Al ver que yo permanecía en silencio, escudado tras un gesto de censura, trató de animarme con un argumento ridículo—. Vamos ganando.

Desde el principio de la guerra habíamos sabido que los bandos en pugna no eran terrestres; necesitaban carne de cañón fresca y la Tierra estaba en condiciones de proporcionarla. Tras descubrir que la Tierra estaba llena de talentos, desembarcaron con la solemnidad propia del caso. Embajadores. Intercambio. Se marchaba hacia una apertura irrestricta del conocimiento. Confianza mutua, simpatía. Nada dijeron de guerras; parecían tan pacíficos como lamas.

—¿Se puede empezar a trabajar? —La ansiedad de Rita cortó

el hilo de mis reflexiones.

—No es tan sencillo —dijo Green—. Cuando estos equipos sean relevados dentro de unos pocos —observó su reloj— cuarenta y cinco minutos, haré un plenario de precognitores para que determinen si ustedes están en condiciones de formar parte del equipo.

El comentario decepcionó a Rita. Yo, en cambio, lo había sabido desde un principio.

—Nos acepten o no —dijo Rita—, vamos a hacerlo. Seremos un equipo independiente, Zurich y yo. Reclutaremos talentos para reconquistar la Tierra. Usted nos ayudará, Green.

—¡Está loca! Tal cosa no es posible. Yo trabajo para ellos, no por mi cuenta.

—¿Alguien quiere café? —dije para diluir el humor ambiente, espeso como jalea. Había descubierto, por el olor, no gracias a ningún poder meta psíquico, que alguien estaba dedicado a la tarea de prepararlo.

—Está bien —dijo Rita—. Haremos una tregua de un par de minutos.

Green se detuvo ante Rita, tal vez lamentando haberla traído. La elaboración de las líneas estratégicas en una guerra tan peculiar no era tarea de aficionados. Green parecía serlo. Me preocupaba la forma en que iba improvisando sobre la marcha, en la mayoría de los casos sin un conocimiento real del asunto. Todos dimos un salto cuando un alarido se elevó desde uno de los cubículos.

—Perdimos una torre —susurré.

—No es para tomarlo a la ligera —dijo Rita—. Esta gente sufre.

—Señorita —dijo Green educadamente—. Creo que me equivoqué con usted. Estaría mejor escribiendo poemas románticos o trabajando en un taller de costura. —Rita deseó por un momento contar con un talento activo, alguna forma de telekinesis que le permitiera desprender las paletas del ventilador y usarlas como guadañas en el cuello de Green. No sintió culpa: era evidente que en el interior de Green habitaba un ser sin emociones y ni siquiera un rostro. El monstruo había tomado posesión del cuerpo para manipularlo y a través de él lograba reclutar personas con talento para la guerra. Avancé un paso y vi por primera vez a la criatura alojada en el interior de Green: tenía forma de pera y un color bilioso; cuatro orificios simétricos, semejantes a bocas circulares de bordes rugosos demostraban que los organismos, tras evolucionar

durante centenares de miles de años tienden a los diseños sencillos y funcionales.

—¡Déjela en paz! —exclamé cuando hube logrado hacer retroceder la apatía que me embargaba.

—Será mejor que se vaya —insistió Green—. Me equivoqué, lo admito.

—No, no se equivocó, señor monstruo del espacio exterior —dijo Rita. Pero fue lo último que dijo. Una mano invisible, sin duda manejada por uno de los talentos que nos rodeaban, le apretó la garganta, dejándola fuera de combate. Por primera vez en la noche empecé a sospechar que mi decisión había sido errónea, o al menos precipitada. Era evidente que esa banda se aprovecharía de mi talento inusual, enmascarado por mi condición de telépata ordinario, pero no me importó; lo intolerable era que se ensañaran con la chica.

Sonó una chicharra. Una horda de talentos frescos se aproximó a los cubículos y fue ocupando los lugares de los que iban concluyendo sus tareas. No parecía haber gran diferencia con un cambio de turno en una oficina pública. Vi algunos mutantes muy extraños, pero también mucha gente de aspecto corriente. Lo que marcaba la diferencia era el arrobamiento de algunas expresiones, y la fatiga, visible en los cuerpos tanto como en los rostros y las mentes.

—¿Estarán en condiciones de ponernos al corriente? Lucen agotados. —Miré a Green quien, inexpresivo, miraba a los talentos como si fueran seres de otro planeta. —La guerra necesita soldados frescos, pero de ningún modo soldados inexpertos.

—¡Dios mío! —exclamó Rita, recuperándose—. ¿Cómo pueden ser tan apáticos, tan insensibles? —Green dirigió la atención hacia la muchacha; la había imaginado desmayada, o por lo menos tiritando asustada en un rincón. En lugar de eso descubrió a una Rita resuelta, dispuesta a dar batalla.

—¡Señorita! ¡Maldita sea! —Green estaba de pésimo humor. Tal vez había descubierto algo peligroso para él y su situación en la trama. Anticipé el movimiento, pero él contra anticipó. Paró mi ataque mental, y con un sencillo puñetazo en la mandíbula dejó inconsciente a Rita.

—Así no vamos a ninguna parte. Usted insistió en reclutarla. Ahora no soporta su autonomía. —Ni siquiera había logrado averiguar quienes eran los de nuestro bando y quienes los enemigos en la guerra en la que nos habíamos involucrado. Tampoco era cierto que Green hubiera deseado reclutar a Rita; yo se la había

impuesto. No obstante, estaba tan desorientado que ni siquiera era capaz de recordar cual era mi talento específico.

Uno de los relevados, alto como un álamo, se arrodilló ante Rita con el propósito de reanimarla. Tal vez ni siquiera había visto el puñetazo, por lo que imaginaba que, como en casi todos los casos, Rita estaba fuera del juego por un ataque psíquico. Era un empático accidental: su talento se conectaba en casos fronterizos, y Rita lo era, aunque él no había averiguado en qué cuerda jugaba. Green lo tenía catalogado como telekinético o inductor de pánico, por lo que retrocedió, apoyando el cuerpo exterior contra la pared. El cuerpo interior se acurrucaba de un modo patético; en el fondo era un cobarde, fuera de la especie que fuese. El empático no le prestaba atención. Sacó un mazo de cartas plastificadas del bolsillo y empezó a disponerlas en torno a la cabeza de la muchacha. Las imágenes de las cartas representaban catástrofes naturales o paisajes imaginarios de los mundos de los invasores. La llegada de los extraterrestres había disparado un mórbido culto a lo fantástico, semejante al que existiera en el segundo y tercer cuarto del siglo XX.

—Ayúdeme —dijo—. Mantenga a raya a este cerdo para que no vuelva a atacar a Rita.

—No es un cerdo. Adentro hay otra cosa. ¿No se supone que estamos del mismo lado? —Mi protesta no tenía sentido.

—¿Se supone? Estas alimañas cambian de bando con la misma facilidad con que cambian de cuerpo. —Luego, como reaccionando con retardo, dijo: —Miró adentro. ¿Qué vio?

—Un peroide, verdoso, de cuatro bocas.

—Un scap. Extraño. Es un cuarto de la Fraternidad, una especie de sargento reclutador. ¿Los reclutó a ustedes?

—Hace un par de horas —dije.

Varios operadores, a medida que iban abandonando sus puestos y eran reemplazados, se aproximaban al cuerpo inerte de Rita. Tendían lazos de todo tipo y se sorprendían por la historia que fluía desde la mente de la chica. Ignoraba cuanto duraría esa parte del ciclo. Los talentos de toda cuerda y laya (telépatas, precognitores, empáticos, telekinéticos, inductores) ya eran una docena. Green, acurrucado entre el piso y la pared, doblado en un ángulo extravagante, parecía haber perdido el control de la situación, quizás confinado por la acción conjunta de bloqueadores y depresores. No me quedaba claro por qué todos se habían puesto de acuerdo en contra de Green. Después de todo él era de su bando, y Rita una absoluta desconocida.

—No funciona —dijo finalmente el empático recogiendo las cartas.

—Está liquidada —dijo un precognitor—. Le quedan cinco o seis minutos de vida.

Recibí atónito la información. ¿A qué jugaba Green, o la entidad que había tomado posesión de él? ¿Cuál era nuestra función en la trama? Rita, si correspondía aceptar como ciertas las palabras del precognitor, moriría por nada, sin haber entrado siquiera en combate, como consecuencia del capricho de un oficial de baja categoría.

—En caso de emergencia —dijo el empático— estamos facultados para destituir y hasta destruir al reclutador. Tal vez ignore cuántas batallas paralelas se están librando en este mismo momento.

A continuación me tocó presenciar una escena increíble. Dos de los talentos se situaron frente a Green. Sin tocarlo, iniciaron un proceso que, sin lugar a dudas, lo tenía por objeto. La envoltura exterior del scap parpadeó dos o tres veces y luego se desarmó. Las partes, módulos independientes de lo que hasta un minuto atrás había sido Green, se desparramaron serenamente, sin producir sonido alguno, como si se tratara de piezas de material blando. El tronco, despojado de extremidades y cabeza, fue asimilándose más y más al peroide contenido en su interior.

El empático se ubicó frente a mí, eclipsando lo quedaba de Green, y me tendió la mano.

—Soy Burgueño.

—Zurich —respondí—. ¿Qué se proponen?

—Cortarlo al medio, por el Ecuador. El scap que se esconde en el interior del peroide es la peor alimaña del Universo. ¿Sabe qué significa la expresión “caballo de Troya”?

—No.

—Usted leyó la mente del peroide, pero hace tiempo que el scap lo devoró, como hacen ciertas orugas, desde adentro. Del peroide sólo queda la carcasa.

—Se podría haber defendido. —Me sorprendía la ineficacia del primer invasor. Eso había estado sucediendo mientras Green nos reclutaba, cuando enredó a Rita en el balcón y nos condujo hasta el Edificio Central.

—No supo qué ocurría hasta que fue demasiado tarde. Y nos vimos imposibilitados de intervenir; esta fase de la batalla es aguda. Estuvimos erigiendo una barrera térmica, todo el turno. Cayeron

dos de los nuestros, ¿oyó el grito?

Era difícil de digerir. El significado de los lances se me escapaba. Pero no traté de indagar a Burgueño. El tipo tenía un flanco sucio, algo en sus gestos que me repugnaba. Por eso no me sorprendió que, anticipándose a mi vibración, se abriera de par en par, poniendo su intimidad en exposición, y dando por supuesto que mi talento lo sacudiría como a una vieja alfombra apolillada. Apostaba a que de esa sacudida no se desprendería ni una escama de podredumbre.

A partir de ese gesto de Burgueño asistí a varios hechos simultáneos, aunque aquí tendré que narrarlos consecutivamente. La información a la que tuve acceso me permitió conocer los pasos previos a mi reclutamiento y el de Rita. Green había detectado el anticampo de la muchacha; a mí sólo me quería para encubrir su interés por ella. Tenía a cientos como yo, o como lo que yo aparentaba ser. Pero carecía de antis en el equipo, por lo que le estaba resultando complicado neutralizar a los scaps. Era una explicación embrollada. ¿Por qué querría neutralizar Green a los scaps si él era uno de ellos? Posiblemente en el interior del scap que había adentro del peroide que se escondía en el tórax de Green hubiera un galac o un representante de una especie no catalogada. La guerra se extendía como una mancha de tinta, convocando a cuanto entusiasta con talento psico hubiera suelto por el Universo.

Mientras Burgueño me desorientaba con la avalancha de datos confusos, los talentos abrieron al medio lo que quedaba de Green; cortaron en dos al peroide y extrajeron un erizo negro que empezó a rebotar como una bola de cemento adhesivo en cuanto logró desprenderse. Así que esa era la verdadera apariencia del scap. Ahora entendía por qué enmarañaban mi percepción y yo no lograba ver otra cosa que peroides: los scaps están revestidos por una película estéril, refractaria a la lectura psíquica de tercer nivel. Sorprendido por la brusca exposición, el scap había enloquecido, si tal expresión era aplicable a su morfología.

Al ver al erizo rebotando contra el piso y paredes, como una pelota de squash, interrogué con la mirada a Burgueño. —¿Qué trata de hacer? —dije.

—¿El scap? Salir de la armadura, supongo. Bernardo la va a romper como si fuera un diente podrido. Él es Bernardo —dijo señalando al inductor que se restregaba las manos como si las tuviera sucias de barro—. Ojalá fuera siempre así de fácil.

El tercer hecho simultáneo había comenzado fuera de mi vista y progresaba a mis espaldas. Lo advertí cuando la mente de

Burgueño se cerró para mí de un modo absoluto. Rita había recuperado el conocimiento y el campo antitelepático que generaba era suficiente para obliterar a todos los talentos. Únicamente el scap, supuestamente ciego y mudo, logró atravesar la coraza con un claro mensaje, un mensaje que me estaba dirigido.

—Mienten —transmitió el scap—. Yo soy tu bando. Ellos son los enemigos.

Tengo dos o tres palabras para describir lo que siguió: espeso, turbado; un cuerpo cayendo desde cierta altura en un tanque lleno de miel. Había perdido el hilo entre laberintos de ojos ciegos, ojos que miraban sin ver. Otras tres. Pegajoso, lento, rancio. Buscó ayuda en Rita, al mismo tiempo sorprendido y feliz de que la muchacha hubiera entrado en acción, infringiendo el destino aciago que le pronosticaran. Pero Rita había desaparecido, tal vez tragada por la vorágine de talentos que fluían desordenadamente entre los cubículos, reemplazándose unos a otros, y en algunos casos sólo chocando como policías de Keystone en un viejo film mudo. Burgueño, con las manos en la cintura, ajeno por un momento al ajetreo, parecía desafiar al scap.

—Creo que lo suyo es pura paranoia —dijo—. En realidad no puede ser algo permanente; pronto se pondrá bien y podrá volver a sus juegos.

—¿Cómo le dice algo así? —protesté—. No es humano. ¿Pretende sacar ventaja de su confusión?

—¡Cállese, Zurich! Usted no tiene nada que ver con nuestra guerra, desconoce los códigos; ni siquiera llegó a entrar en ella, por lo que no tiene sentido que se obstine en salir. No moleste.

Resignado, busqué una butaca. Rita apareció de la nada y se sentó a mi lado. Puso la mano sobre mi rodilla y la apretó. El aviso me recorrió eléctricamente, pero la mente de ella seguía siendo una gran mancha de ruido.

—No puedo leerte —murmuré.

—Es más seguro entre dientes —respondió del mismo modo.

Sonreí. —¿Qué son?

—Perms, una especie de un planeta sin sol, raro, ¿no? Un planeta que vagabundea entre sistemas. Son psicos, pero de baja categoría, aunque bastante hábiles e ingeniosos. Se metieron en la guerra entre scaps y galags, sin que nadie los llamara…

—¡No, no! —exclamé sin alzar la voz. Un grito susurrado equivale a un pensamiento en una caverna submarina. Estábamos a mitad de camino a cualquier parte, por lo que me asaltó un mal

presentimiento—. Podrías ser más coherente.

—No te va a gustar.

—Entonces lo explico yo. Green me reclutó por dinero, diez mil. Yo impuse tu presencia como condición excluyente.

—¡Muy gentil! —Rita me contempló como se mira al último imbécil—. Eso demuestra que no entendiste nada. Tu destino es ser la penúltima bola; sólo se trata de que estés en el lugar preciso en el momento justo; golpear en el ángulo exacto y la misión estará cumplida. A nadie le importará tu trayectoria a partir de ese momento.

—¡Ratas! —exclamé, esta vez sin pudor. Pero la oficina había quedado vacía. Mientras hablábamos, un servicio mágico se ocupó de eliminar todo rastro de los psicos humanos y alienígenas que infectaban el lugar. Rita me miraba con atención.

—¿Entendiste lo que dije? No llegarás al final del camino.

—Sí, entendí. La pregunta es otra. ¿Por qué no puedo leer tu mente? Les mentí, ocultando la verdadera naturaleza de mi talento: no existe bloqueo para mi penetración.

—Soy otra cosa —dijo Rita, escueta.

—¿Otra cosa? ¿De que estás hablando? ¿Cuántas otras cosas que yo no conozca pueden existir?

Por toda respuesta, Rita muestra su verdadera apariencia: ya no es una muchacha sino un apretado tulipán, con los pétalos sesgados como paneles de acero. Observo hipnotizado que la pulida superficie es recorrida por una pulsación lenta, irregular que desemboca en una ávida, creciente dilatación. Al abrirse como una flor, muestra complejos sistemas microscópicos, órganos artificiales de calidad y precisión insuperables. Me siento caer desde gran altura. Los estambres son antenas receptoras de las señales emitidas por una entidad superior, nacida en un planeta que gira en torno a una estrella que no es el Sol, y que en este momento se halla suspendida a diez mil kilómetros de la Tierra, espiando nuestros movimientos. Rita-tulipán recibe un trillón de terabites en un nanosegundo. Esa información comprimida explica el origen, naturaleza y finalidad del Universo; se necesitarían eones para decodificarla, pero la entidad se compadece de nosotros y condensa y resume el contenido. El Universo, dice, no tiene objeto, es producto del azar. Es cíclico, dice. Las dimensiones del Universo, dice, se anudan, entrelazan, complementan formando un continuo consecutivo en el que principio y fin, adentro y afuera, pasado, presente y futuro carecen de sentido. ¿Eso es todo? Poco más. Las

criaturas que lo habitan son malformaciones del espacio y el tiempo, accidentes sin propósito ni razón. ¿Esta guerra? Esta guerra es inútil, como cualquier otra, como todos los actos individuales o colectivos de las criaturas que infectan el Universo. Scaps, humanos, galacs, perms. Los actos, pasiones, vidas, muertes de trillones de especies no tienen importancia para el Universo, Dios, si lo desean, en última instancia. Luego, la entidad calla. No necesita tiempo, pero se apiada de nosotros y produce una pausa antes de ejecutar la fase siguiente.

Los estambres se transforman en pinzas. Actuando con celeridad y eficacia, me sujetan, me inmovilizan, aproximándome a la corola, que se cierra paulatinamente. Un estambre sufre otra transformación: ahora es un escalpelo. Las pinzas me ubican en posición y el escalpelo se desliza por mi vientre, trazando una línea perfecta que rueda por la cintura, dibuja la espalda, se une en el ombligo y se muerde a sí misma. Cuatro estambres, convertidos en mandíbulas, sujetan las extremidades, otros dos rodean el cuello. Halan en direcciones opuestas y dividen el cuerpo en dos, separando la mitad superior de la inferior. Una forma toroide, una dona violeta con manchas rojas, ve la luz por primera vez. Es un coci-dí. La entidad superior me obsequia ese conocimiento. ¡Es increíble! He alojado un coci-dí en mi interior, gobernando mis actos, manipulándome. Ahora, cortado en dos por el escalpelo de la entidad superior, aunque no privado de la capacidad para percibir el entorno, asisto a la segunda fase del proceso. Los estambres mutan una vez más, convirtiéndose en instrumentos aptos para tratar con la morfología del coci-dí. Abrazaderas, buriles, marras, cuñas, escoplos. Ya sé lo que sigue, por supuesto. ¿Quién es el operador solapado, hundido en las profundidades del coci-dí? ¿La entidad superior, acaso? No me permito pensar tonterías. En el interior del coci-dí habita una rugosa perla negra, un garbanzo capaz de tragar la luz circundante. Se llama a sí mismo Freber.

—No es el último —susurra Rita. ¿Rita? Hemos recuperado la realidad consistente. Han desaparecido el tulipán de pétalos acerados y los estambres cortantes de la entidad superior. Pero no Freber.

—Aquí, desde el interior de Freber —dice un pensamiento filoso, enfocado como un láser hacia el centro de mi glándula pineal —. Soy Uno, el indivisible.

—¿Terminará esto alguna vez? —Observo a Rita. Estamos sentados en butacas gemelas, las manos enlazadas como alas de tórtolas.

—Es parte de la guerra —responde ella, enigmáticamente—.

¿Te diste cuenta, al iniciarse el combate, que nos estamos haciendo cargo de realidades alternativas, ajenas a nuestra experiencia? ¡Cuidado!

Desprevenido, siento que la ola me sacude, me arrastra. El desplazamiento sólo puede medirse en unidades combinadas, ya que todo el continuo espacio-temporal ha sido afectado. Comprendo la analogía de las muñecas: una dentro de otra hasta agotar el infinito. No obstante, una última muñeca debe ser indivisible. Ínfima, casi teórica, oscilando en el límite entre lo sí y lo no existente. El presente también es un punto capaz de contener a todo el pasado. El futuro será, por lo que en este instante no existe. Y aún así es capaz de incluir el presente, punto fluctuante, cuanto de eternidad. Debo decírselo a Rita: el conocimiento es poder; dura menos tiempo que el salto de una partícula a otro plano de realidad, pero el que lo posee alcanza la victoria.

—No —dice Rita—. Ahogado.

—¿Ahogado? —El edificio ha quedado vacío; las luces apagadas y las máquinas detenidas proveen una configuración casi irreal. ¿Qué puede parecerme irreal, a esta altura del relato?

—Ahogado —repite Rita, a mi lado—. Tablas.

—¿Tablas? ¿Me he esforzado tanto para lograr unas míseras tablas?

Un hombre bajo, de manos pequeñas y ademanes vacilantes, se acerca hacia mí. Se detiene y permanece callado un minuto, rígido, como si ignorara la línea siguiente de un guión. Tendremos serios obstáculos para comunicarnos, advierto al instante. A las tres y treintiuno de la madrugada me permito cualquier tontería.

—Es extraño —dice finalmente—. He estado soñando con usted.

—No me fastidie —replico. Enciendo un cigarrillo.

—Sé que esto lo agota —insiste. Luego vuelve a su oscuro silencio.

—Lo hago por dinero. —Capto los pensamientos de una mujer acodada en el balcón de un edificio próximo; es prometedor. Sólo debo deshacerme del hombre—. Pero ya tengo demasiado, y no creo que su guerra valga la pena. —Antes de que el hombre logre descubrir que he movido los brazos, le aprieto el cuello con una mano y le aferro los tobillos con la otra. Tiro. Separo. Un hombre idéntico, pero más pequeño, salta del interior hueco e insiste, reanudando la cantilena.

—Estoy en condiciones de financiarlo, sea lo que fuere —dice el hombre—. A mí no me importa el dinero, puedo gastar cualquier

suma. Ellos pagan lo que sea, si el material es de buena calidad.

Repito la operación, doce, mil veces. Los últimos hombres son más pequeños que hormigas. Las medias carcazas dotan al paisaje de una textura fantasmal. Rita, riendo, me alcanza una lupa y dos pinzas de filatelista. Con mucho cuidado separo uno más. Podría ser un ángel, pero no lo es. Repite su discurso, inaudible ya, con obstinación. Parece que hay una guerra en alguna parte y que el Universo no tiene propósito, pero no estoy seguro de que haya dicho eso. Rita se ríe, y sin que yo logre impedirlo, aplasta al último hombre, el indivisible, con el taco de su bota.

Sergio Gaut vel Hartman

Sergio Gaut vel Hartman nació en Buenos Aires en 1947. Es un autor muy prolífico, que ha publicado numerosos relatos en revistas de todo el mundo. Es autor del libro de cuentos Cuerpos descartables, Minotauro, (1985). Fue creador y director de la revista Sinergia y posteriormente director de la revista Parsec. En Axxón hemos presentado en el número 67 un especial dedicado a él, más los cuentos "Crías de esturión", Axxón-69, "Náufrago de sí mismo", Axxón-60 "Encubridor", Axxón-100 y "Disfraz", en Axxón-123. Más datos sobre Sergio en la enciclopedia.

Axxón 129 - agosto de 2003
Ilustró: Valeria Uccelli

El camión sin frenos: ¿por qué estalló Chernobyl?

Marcelo Dos Santos

Chernobyl

Todos hemos escuchado hablar del desastre nuclear de Chernobyl, el más grave y devastador de la historia de la industria nuclear con fines pacíficos.

Hemos leído una y mil veces acerca de las víctimas, los niños sin piernas que viven hoy en Kiev, de las cosechas contaminadas en Polonia y los países escandinavos, y de los cientos de miles de evacuados que perdieron sus casas, su territorio, su salud y, en muchos casos, su vida.

Sin embargo, casi nadie conoce en detalle las causas del accidente. La verdad ha sido tergiversada, distorsionada, ocultada y menospreciada una y otra vez, con distintos fines.

Los gobiernos —antes el soviético y ahora el ucraniano— han pecado por minimizar las consecuencias del cataclismo, así como los fabricantes de reactores y muchos sectores que lucran con la industria nuclear. Ellos han intentado convencer al particular de que la energía nuclear pacífica es segura y merece ser mantenida, protegida y desarrollada.

El segundo sector que defiende los reactores y que ha tratado de convencer al público de que lo de Chernobyl no fue tan grave como se dice son los militares. Como se sabe, ellos necesitan sus armas nucleares y la mayor parte de ellas se construyen con plutonio-239 (Pu-239). El Pu-239 no se encuentra en la naturaleza, sino que se produce como subproducto de las reacciones nucleares en el interior de los reactores de fines pacíficos. Por consiguiente, a los generales y almirantes de los países nucleares les genera náuseas la mera idea de quedarse sin sus reactores productores de Pu-239.

En el extremo opuesto del espectro tenemos a otros mentirosos: son los que responden a intereses contrarios a los de los gobiernos que explotan los reactores, los fabricantes de los mismos y los militares que juegan con armas de destrucción masiva. Nos referimos a los gobiernos de apariencia progresista y liberal y a ciertos “ecologistas” antinucleares. Tanto unos como otros dependen directa o indirectamente de, o tienen intereses con, o son sencillamente

pagados por quienes mayor interés tienen en lograr el desmantelamiento total y permanente de las centrales nucleares: las industrias de los combustibles fósiles, es decir, las empresas petroleras, la industria gasífera y los propietarios de yacimientos de carbón.

Los gobiernos liberales mienten por presiones de las empresas petroleras; algunos ecologistas antinucleares nos mienten porque no nos dicen que la generación hidroeléctrica o térmica tienen un impacto ambiental mucho más directo y desastroso que el de los reactores nucleares bien construidos y operados; el gobierno ucranio no desea reconocer que comprometió a millones de personas por desidia e ignorancia; los soldados no quieren ni oír hablar de quedarse sin sus misiles Polaris…

Todos mienten. Todos ocultan. Todos engañan.

Mas ¿hay alguna voz veraz, seria, no comprometida, no asalariada, honesta y técnicamente capacitada que nos cuente la verdad tal como fue?

Sí. La hay. En rigor, hay muchas. Las que se reflejan en este artículo son varias de ellas.

No hay que llenar el mundo de reactores nucleares, ni detenerlos a todos totalmente. Hay que guardar una proporción adecuada de reactores seguros y operados con respeto al ambiente, para liberar un poco de la presión que las empresas eléctricas aplican sobre las centrales hidroeléctricas y térmicas. “Todo en su medida y armoniosamente”, como escribió el general Perón.

En este tema concreto, hablando de Chernobyl: ¿pudo evitarse la aterradora catástrofe? ¿Fue inevitable que la población local sufriera la pesadilla que sufrió?

En este trabajo demostraremos que las respuestas a esas abrumadoras preguntas son **sí** y **no**.

Sí, la explosión pudo evitarse.

No, no necesariamente el civil ucraniano tuvo que sufrir a causa del accidente.

Las causas verdaderas del siniestro y de las monstruosas consecuencias para la población aledaña fueron evaluadas recién hace tres años, y hoy tendrá usted la oportunidad de conocerlas con rigor científico, sin la interferencia de intereses espurios y, por Dios, sin militares genocidas ni ecologistas a sueldo de la Exxon de por medio.

Chernobyl (en ruso *Tchernobyl* y en ucraniano *Chornobil*) es un pueblo situado a 130 km al norte de Kiev (capital de la antes

llamada República Socialista Soviética de Ucrania), muy cerca de la frontera con Belarús y a sólo 20 de un complejo nuclear que recibió el nombre del poblado.

El 26 de abril de 1986, el reactor 4 de la central estalló, liberando una gigantesca cantidad de radiación a la atmósfera, que fue dispersada por los vientos sobre gran parte de Europa y llegó hasta el Reino Unido.

Las autoridades soviéticas de ese entonces declararon que habían muerto 31 personas en el momento del incidente, pero el número real de muertos y heridos es dudoso.

Tengo testimonios personales de gente del lugar de que aún hoy las autoridades ucranianas tienen escondidos (¿o debo escribir prisioneros?) a miles de sobrevivientes de Chernobyl en un barrio especial cercado de la ciudad de Kiev, junto a la costanera del río Dniéper. Hay grandes rejas que impiden que los transeúntes pasen por allí, y las infortunadas víctimas son custodiadas por regimientos del ejército ucraniano.

La realidad del sufrimiento humano como consecuencia del desastre de Chernobyl acaso no se conozca nunca en su verdadera dimensión.

Sin embargo, es necesario divulgar lo que ocurrió allí y las consecuencias que sobrevienen ante la exposición a la radiación.

La muerte silenciosa

Hay dos tipos de radiaciones: las ionizantes, que alteran los átomos que la reciben, y las no ionizantes, que no los alteran. La radiación nuclear es del primero de estos tipos, y, como consecuencia de los cambios que produce en los átomos y moléculas del cuerpo humano, conduce a una patología conocida como Enfermedad de Radiación (ER).

La enfermedad de radiación se debe, pues, a la exposición a una fuente de radiación externa (como un reactor nuclear que explota, por ejemplo) o interna (si me trago un poco de plutonio). Las radiaciones ionizantes que causan la ER son, normalmente, los rayos X y los rayos gamma.

Los síntomas de la ER son complicados, porque pueden fácilmente confundirse con los de otras patologías. Por supuesto que en Chernobyl, luego de ver el edificio del reactor volar por los aires, este tipo de confusiones no ocurrieron: a nadie le quedaron dudas sobre de qué estaban enfermas aquellas personas.

La ER comienza con anorexia (pérdida del apetito), seguida rápidamente por náuseas, vómitos y diarrea. Luego, la enfermedad

comienza a progresar y a agravarse. Uno de los tejidos más sensibles a la radiación es la médula ósea, y, como consecuencia, pronto comienza a disminuir la cantidad de células sanguíneas, convirtiendo al paciente en un irradiado inmunosuprimido, blanco fácil para todo tipo de infecciones oportunistas. Muchos sobrevivientes de Chernobyl quedaron estériles, porque el sistema reproductor humano es muy sensible también a las radiaciones, y muchos otros órganos van quedando lesionados. Si la irradiación es muy intensa o el tratamiento médico no es el adecuado, el paciente muere.

Dependiendo de la parte del cuerpo irradiada, de la dosis absorbida y de otros factores, la ER despliega, además, en el hombre, una aterradora parafernalia de consecuencias: desde la alopecía (o caída del cabello y vello corporal), pasando por quemaduras de diversos grados y hemorragias, hasta llegar a la leucemia y el cáncer de tiroides o páncreas.

Como otras enfermedades, la ER se presenta en una fase aguda y otra crónica.

En cuanto a la ER crónica, esto es, la que se produce por una exposición sostenida y prolongada a las radiaciones ionizantes, podemos asegurar que su diagnóstico es muy difícil, a causa de que sus síntomas son muy parecidos a los de una simple gripe: malestar general, fiebre, mareos y vómitos.

La enfermedad de radiación aguda (es decir, la que se produce por una exposición discontinua, aunque sea una sola vez), la muerte del paciente es muy frecuente. La ER aguda tiene como principal consecuencia la lesión de las células, lo que produce los varios y espantosos síntomas que describíamos más arriba. El grado de los síntomas depende de la gravedad de la destrucción celular, y ésta, a su vez, de la intensidad de la exposición.

La experiencia médica acumulada en la atención de los pacientes producto de las armas nucleares de Hiroshima y Nagasaki, así como en pruebas nucleares (la prueba estadounidense con una bomba atómica en las Islas Marshall en 1954, que irradió a la población civil) u otros accidentes relacionados con radiación atómica (el mismo Chernobyl), permitieron desarrollar un método para calcular el tiempo que transcurre entre la exposición y la aparición de los primeros síntomas, el porcentaje de la población que se verá afectada y la duración de la enfermedad, si es que cesa alguna vez. Lo que no se puede hacer con facilidad es calcular la dosis de irradiación, lo que vuelve a todo el tratamiento, cuando menos, de insegura utilidad.

Uno de los primeros síntomas en aparecer, y acaso el más

desagradable, son los vómitos. A quien diga que no es cierto, le recomiendo que converse con algún paciente de cáncer que se haya visto obligado a someterse a un tratamiento de radioterapia.

En la terapia con radioisótopos —especialmente en tratamientos que abarcan una gran superficie del cuerpo—, los vómitos suelen volver locos a los pacientes, a pesar de que las dosis de irradiación están celosamente controladas y de que entre sesión y sesión se deja un lapso suficiente como para que los tejidos sanos sensibles se recuperen de la agresión. Generalmente es necesaria la administración de antieméticos.

¿Cómo se determina la dosis de radiación absorbida por el organismo? Su unidad de medición es el **gray (Gy)**, que equivale a **1 Joule por kilo**. Esto significa que una persona ha sido irradiada con un Gy cuando la energía transmitida a su organismo por el material radiactivo ha sido de un J por cada kilo de peso. Si usted pesa 80 kilos y recibe 80 J en total, usted ha absorbido 1 Gy. Antiguamente, en lugar del Gy se utilizaba el **rad**, que equivale a 0,01 Gy.

Si la exposición aguda produce un grupo de signos agudos en forma simultánea, a tal cuadro se lo denomina Síndrome de Radiación Aguda (SRA) y suele incluir quemaduras, deshidratación, infecciones, hemorragias y anemia.

El SRA tiene una gravedad mayor y un pronóstico peor que la enfermedad aguda simple, y puede llevar a la muerte independientemente del acierto del tratamiento médico dispensado.

A continuación, un cuadro tentativo (para adultos) de los síntomas observados en pacientes de acuerdo a la cantidad de grays recibidos:

0,4 Gy	Anorexia (para el 5% de los pacientes)
0,5 Gy	Náuseas (para el 5% de los pacientes)
0,6 Gy	Vómitos (para el 5% de los pacientes)
1 Gy	Diarrea (para el 5% de los pacientes)
>1 Gy	Anemia, SRA, lesión de médula ósea
3 Gy	Anorexia (para el 95% de los pacientes)
4 Gy	Muerte en 60 días (para el 50%

	de los pacientes sin tratamiento)
4,5 Gy	Náuseas (para el 95% de los pacientes)
7 Gy	Vómitos (para el 100% de los pacientes)
8 Gy	Diarrea (para >20% de los pacientes)
10 Gy	Muerte en 30 días, incluso con tratamiento

Como es muy difícil medir los grays con precisión, se utiliza una escala tentativa basada en el **lapso que transcurre entre la irradiación y la aparición del primer síntoma**. De esta manera, midiendo este tiempo se puede asegurar sin demasiada precisión cuántos grays recibió el individuo.

Si los síntomas aparecen menos de una hora luego de la irradiación, deberá suponerse que el paciente recibió más de 1 Gy. Si ese lapso es de más de tres horas, la dosis no superó 1 Gy: si, por fortuna, los síntomas tardaran más de 24 horas, es que el irradiado difícilmente ha superado 0,6 Gy de dosis absorbida.

La dosis absorbida por los habitantes de las Islas Marshall en la fatídica prueba nuclear norteamericana del ‘54 fue de 1,75 Gy. Nadie murió, pero el 20% sufrió quemaduras y úlceras, mientras que el 10% sufrió SAR, diarrea y alteraciones sanguíneas (anemia y leucopenia). Mire nuevamente el cuadro de arriba. Lea nuevamente la escala tentativa de lapsos y síntomas.

Ahora sí: agárrese fuerte… ¡Muchas de las víctimas de Chernobyl recibieron 16 Gy y los síntomas aparecieron a los 15 minutos del accidente! Creo que no tengo que aclararle que el 91% de los miembros de ese grupo murieron rápidamente…

De los afectados, 203 presentaron ER aguda. De quienes estaban muy lejos y recibieron menos de un gray, ninguno murió.

No voy a contarle la espantosa muerte de alguien que ha recibido 40 ó 50 Gy, pero déjeme que lo motive hablándole de una irradiación de niveles similares a las de Chernobyl.

El 50% de los sobrevivientes que recibieron entre 3 y 4 Gys perdieron totalmente la médula ósea.

El 100% de los que recibieron 10 Gy murieron en un mes.

Los que recibieron más de 10 Gy murieron a los diez días a causa de la deshidratación, la lesión de médula ósea y las hemorragias, todo ello incluso contando con el tratamiento adecuado.

Uno de los motivos por los cuales escribo este artículo es tratar de que usted comprenda que todos los seres humanos del mundo, sin convertir a las centrales nucleares en demonios ni creer que son la solución a todos nuestros problemas, debemos presionar a nuestros gobiernos para que nadie más, nunca más, vuelva a sufrir una atrocidad como ésta.

El autobús fatídico

Imagine esta ridícula, casi increíble situación:

Usted maneja un camión o un autobús por un camino de montaña, con una pared rocosa a un lado y un profundo precipicio al otro. Usted es un demente que conduce de modo suicida por esa estrecha cornisa: va a más de 120 kilómetros por hora. Su vehículo es sólo un chasis con ruedas: carece de parachoques, carrocería y cualquier otro elemento de seguridad externo. La dirección no funciona: el autobús dobla cuando él quiere. Si usted oprime el freno, el diseño del sistema de frenado acelera primero el vehículo durante algunos segundos y luego comienza a frenar… ¡20 segundos después de que usted pisó el pedal! Todo ello… después, sí, después de que el camión se ha estrellado.

Agreguemos que en el vehículo van 6 millones de personas y que los efectos del choque devastarán un área de 150.000 kilómetros cuadrados.

No se ría. No se burle.

¿Imposible? De ningún modo.

Ese autobús existió en realidad, y, por supuesto, se estrelló.

Su nombre era Reactor 4, Chernobyl.

Antecedentes y accidentes posteriores

Antes de entrar de lleno en el estudio de las causas **verdaderas** del accidente de Chernobyl, vale la pena insistir en que, si bien ha sido éste el accidente más grave de la historia nuclear con propósitos pacíficos, no ha sido el único.

Los que tenemos más de 40 años recordamos perfectamente el accidente de Three Mile Island, central nuclear norteamericana que, en 1979, produjo el más grave accidente radiactivo en la historia de ese país. El núcleo del reactor se fundió, sencillamente, en medio de un área densamente poblada, dejando escapar gran cantidad de materiales radiactivos. Si bien la radiación salió del núcleo, el buen funcionamiento del edificio que actuaba como blindaje evitó que la población sufriera irradiaciones masivas. Sin embargo, en los alrededores de Three Mile Island, los índices de cáncer de pulmón,

tiroides y leucemia han aumentado, desde la fecha del incidente, muy por encima de la media esperable de la población urbana estadounidense.

Three Mile Island estuvo a sólo treinta segundos de una espantosa explosión como la de Chernobyl, y el peligro inherente —no en este caso a su diseño, sino a su ubicación suburbana, en el medio de Harrysburg, Pennsylvania— creó una gran resistencia en la opinión pública mundial respecto a las centrales nucleoeléctricas. A raíz de este accidente se crearon los primeros planes de evacuación de población en áreas cercanas a las centrales, los que, por supuesto, no fueron implementados por los soviéticos en el ´86.

El problema de Three Mile fue de doble naturaleza: un estúpido error humano (convengamos en que este tipo de situaciones **no pueden producirse** sin algún humano estúpido involucrado) y una estúpida válvula fallada, que impidió que el agua pesada (D_2O) que actuaba como refrigerante enfriara el reactor.

Sin embargo, al revés que en Ucrania, el sistema de seguridad detuvo el reactor apenas comenzado el incidente y el sistema de refrigeración de emergencia entró en servicio unos segundos después, como estaba previsto. Aquí entró en juego el humano estúpido que, por error, apagó el flujo de agua pesada (que, aparte de refrigerar el núcleo, moderaba la reacción, absorbiendo los neutrones capaces de provocar la explosión). Muy inteligente. Esta circunstancia hizo que el núcleo comenzara a derretirse y liberara productos volátiles de la reacción de fisión (radiactivos *per se*), que irradiaron a la población y causaron daños materiales por más de 1.500 millones de dólares.

La investigación oficial agregó como causa un ineficiente diseño de los controles del reactor y forzó la promulgación de leyes que obligaron al gobierno a ser más estricto en el diseño y construcción de las centrales nucleares.

Las nuevas exigencias de seguridad volvieron antieconómicas y prohibitivas a las centrales nucleares norteamericanas ya en 1981, y las empresas se vieron forzadas a abandonar reactores casi terminados y listos para entrar en funcionamiento. La imposibilidad de cumplir las normas de seguridad y la necesidad de cancelar la puesta en marcha de los reactores terminados, así como paralizar el diseño y construcción de otros nuevos, produjo a los dueños de los reactores pérdidas por más de 100.000 millones de dólares (1988) y grandes suspiros de alivio en la población de las áreas cercanas a los mismos.

En Japón, un plebiscito popular demostró que el 70% de los

japoneses tiene miedo a los reactores nucleares y que casi el 60% pretende del gobierno mayor información sobre la seguridad de los mismos.

Esta actitud del japonés medio no es gratuita: Japón tiene una larga y vergonzosa historia de accidentes nucleares, ninguno de ellos muy grave, pero persistentes y sucesivos como una plaga. Un tercio de la electricidad de Japón proviene de estos equipos, y el súbdito nipón es bien consciente del peligro que corre.

Nueve accidentes en cuatro años. Ningún Chernobyl, pero nueve Three Mile Islands… ¿Cómo se sentiría usted?

En 1981, 45 obreros estaban reparando la planta de Tsuruga. Un accidente irradió a esos trabajadores y a otros 250 infortunados japoneses. En el occidente nipón, el reactor de Monju está detenido desde 1995 por fallas técnicas. Ese mismo año, el de Tsuruga volvió a fallar, liberando sodio radiactivo en el ambiente. El gobierno japonés ha determinado que los informes de este segundo asunto en Tsuruga (que decían que no hubo víctimas ni daños) eran falsos.

En 1997, un incendio no nuclear ("convencional") arrasó el enriquecedor de uranio del noreste de Tokio: lindo lugar para tener un incendio…

Otro reactor de la Tokio Electric Company sufrió una fuga que, según ellos, no llegó al aire ambiental.

Entre 1994 y 1997 se produjeron 11 fugas de radiación que no fueron informadas por las empresas dueñas de los reactores, pero que fueron investigadas y comprobadas a causa de los daños causados por el incidente siguiente: Fugen, que irradió a 13 trabajadores de esa central.

En el mismo 1997, acaeció la falla en el reactor de Tokaimura, que irradió gravemente a 37 técnicos del reactor y que es considerado como el más grave accidente atómico de la historia japonesa de tiempos de paz.

En 1998 y 1999 los japoneses sufrieron otros dos accidentes de menor entidad.

Una lista no exhaustiva de los accidentes nucleares más importantes sería la siguiente:

De 1949 a 1963. Unas 10.000 personas sufrieron radiaciones en Semipalatinsk (Kazajistán).

Septiembre de 1957. Una explosión en un almacén de desechos radioactivos en Kytchym (URSS) causó más de cien muertos y la evacuación de 10.000 personas.

10 de octubre de 1957. Accidente nuclear en una central que fabricaba plutonio con fines militares en Sellafield (Reino Unido).

1968. Un bombardero B-52 de la Fuerza Aérea norteamericana, cargado con armas nucleares, se estrelló cerca de Thule (Groenlandia). Se dispersaron 400 gramos de plutonio (vale aclarar que 0,5 gramos ingeridos matan a una persona, mientras que es suficiente inhalar 100 miligramos de Pu-239 para morir en minutos por edema pulmonar y sólo 20 miligramos matan a un hombre de 80 kilos de fibrosis pulmonar en menos de un mes).

Agosto de 1969. Grave accidente en el complejo atómico chino de Jiuquan. Una decena de trabajadores fueron expuestos a la radiación.

Enero y febrero de 1974 y octubre de 1975. Accidentes en la central de Leningrado. Al menos tres muertos.

28 de marzo de 1979. Contaminación en la central nuclear de Three Mile Island (EEUU). Causó el desplazamiento temporal de 140.000 personas.

Agosto de 1979. Una fuga de uranio en un emplazamiento nuclear secreto en Estados Unidos contaminó a 1.000 personas.

Enero-marzo de 1981. Cuatro fugas radioactivas en la central nuclear de Tsuruga (Japón). 278 personas recibieron radiaciones.

26 de abril de 1986. Chernobyl (Ucrania). Unas 200 personas reciben radiaciones graves.
Abril de 1993. Nube radioactiva en Tomsk-7 (Siberia).

9 de diciembre de 1995. Un escape en el generador de Monju (Japón) provoca la parada urgente de este reactor experimental.

24 de julio de 1996. 25 personas reciben radiaciones en la central térmica de Racht, en el norte de Irán.

11 de marzo de 1997. Explosión e incendio en la fábrica experimental de Tokaimura. 37 personas sufrieron radiaciones.

La Gorgona Sutil

En mi novela **Gorgona** llamo, intentando ser poético, a las consecuencias de la radiación “Gorgona Sutil” y “Gorgona Feroz”. Sólo que la mirada de la Gorgona clásica convertía a los hombres en

piedra. Las nuestras los convierten en cenizas. La Gorgona Feroz, por supuesto, se hizo presente en Hiroshima y Nagasaki. La de Chernobyl fue la Gorgona Sutil (ya lo sé, no tan sutil).

Lo de Chernobyl no fue tanto un evento nuclear como un evento soviético. Las increíbles limitaciones de transmisión y divulgación de la información técnica en la URSS, así como la aberrante clasificación de "ultrasecreto" de todo material que tuviera que ver con radiaciones, fue un importante determinante para que la catástrofe de Ucrania llegara al nivel 7 de la escala de riesgos nucleares.

En efecto, los accidentes de este tipo se clasifican según una escala del 1 al 7 de acuerdo a su gravedad.

TIPO DE EVENTO	GRADO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
Accidente	7	Escape de gran cantidad de materia radiactiva	Chernobyl, Ucrania, 1986
	6	Emisión al exterior de materiales radiactivos	Kyshtym, Rusia, 1957
	5	Radiación de riesgo fuera de la instalación	Three Mile Island, EEUU, 1979
	4	Emisiones de radiación al exterior, sin riesgo fuera del lugar	Buenos Aires, Argentina, 1957
Incidente	3	Salida radiactiva al exterior por encima de los límites autorizados	Tokaimura, Japón, 1999
	2	Presencia de cantidades significativas de radiactividad	
	1	Anomalía en el funcionamiento de la planta	

De este modo, se visualiza que la pérdida radiactiva de la CNEA en el barrio de Núñez, Buenos Aires, en 1957, está sólo un escalón por debajo de la de Three Mile Island y tres más abajo de lo de Chernobyl. Una pregunta: usted ¿vive cerca de la cancha de River?

La falla en el Conjunto Crítico Buenos Aires, en 1983, ha sido considerada por la INES (Escala Internacional de Sucesos Nucleares, la del cuadro de arriba), como una "liberación externa de radiactividad que tiene como resultado una dosis al individuo más expuesto fuera del emplazamiento del orden de algunos milisieverts. Con esta liberación", continúa la descripción oficial del incidente, "por lo general sería poco probable que se requieran medidas de protección fuera del emplazamiento, con excepción de un posible control local de los alimentos. Ha habido daños significativos en la instalación nuclear. Un accidente de este tipo podría comprender daños en la central nuclear que originasen problemas de recuperación en el emplazamiento, tal como la fusión parcial del núcleo del reactor de potencia y sucesos comparables en instalaciones que no sean reactores, así como la irradiación de uno o más trabajadores que podría traducirse en una sobreexposición con

probabilidad alta de muerte temprana". Por algo los niveles de cáncer en la zona de Belgrano, Núñez y Saavedra son superiores a los del resto de la Capital Federal.

Autopista al desastre

La metáfora del ómnibus sin frenos no me pertenece: se le ocurrió al ingeniero nuclear Jacques Frot.

Frot fue director de la Mobil Oil Française y es miembro de SFEN (*Societé Française d'Energie Nucleaire*, Sociedad Francesa de Energía Nuclear). Es miembro, asimismo, del Comité Científico de la Asociación Ambientalistas por la Energía Nuclear (EFN) y fundador y actual líder del GRCOM (Grupo de Comunicaciones de la EFN).

En noviembre de 2000, Frot publicó el texto definitivo acerca de las causas y motivos de la catástrofe de Chernobyl: "Las causas del evento de Chernobyl".

Al enumerar las causas del desastre, Frot las divide en tres categorías: errores de diseño; fallas de administración y errores de los operadores; y factores políticos.

Al primer grupo pertenecen las que definen a Chernobyl como un ómnibus sin frenos.

Los increíbles defectos de diseño del reactor 4 de Chernobyl abrieron la puerta para que el accidente ocurriera. Vamos a analizarlos en detalle:

El tipo de reactor de que se trata, denominado RBMK, tiene la particularidad de que debe funcionar **siempre** a plena potencia: en efecto, a potencias de generación inferiores a 700 Mw térmicos (la cuarta parte de su régimen nominal), el núcleo se vuelve inestable. "Inestable", en la jerga nuclear, quiere decir sencillamente que la reacción en cadena está a sólo segundos de descontrolarse. Que en cualquier momento explota, bah. Esto no es propiamente una falla, sino parte del concepto de diseño de los reactores RBMK. Si usted tiene un RBMK, **sabe** que debe operarlo siempre por encima de los 1000 megawatts o más, so pena de amanecer en la Luna.

Dice Frot: **"Esta situación puede compararse con un autobús en un camino sinuoso de montaña y con problemas en el sistema de dirección".**

La peligrosa falla de diseño que obliga al reactor RBMK a trabajar siempre a pleno ha sido cuidadosamente evitada en todos los diseños de reactores occidentales, e incluso en los reactores soviéticos posteriores, llamados VVER, que funcionan con agua a presión.

Correcto, lo ha adivinado: la explosión de Chernobyl se produjo

durante una prueba a baja potencia, algo expresamente prohibido por el manual del reactor. Los mismos técnicos rusos sabían que esto ocurriría, como los expertos franceses y británicos que habían inspeccionado la central. El mismísimo gobierno soviético había sido advertido en forma expresa de que no debía operar el reactor por debajo de los 1000 Mw, y que a menos de 700 los RBMK estallaban.

Cuando las reacciones en cadena de un reactor comienzan a descontrolarse, la solución es insertar en el núcleo unas barras (llamadas "barras de control"), que son de un material inerte que absorbe los neutrones sobrantes de la fractura de los átomos, impidiendo que golpeen a otros átomos de uranio y…

Las reacciones se descontrolan en menos de 2 segundos. El problema aquí fue que el diseño de los RBMK exige más de 20 segundos para insertar las barras de control en el uranio. En otras palabras, van a estar completamente colocadas algo así como 18 segundos después de que el reactor haya estallado. No tiene mecanismos de inserción rápidas, ni modo de acelerar el proceso. Para Frot, **se trataba de un autobús que comenzaba a frenar 20 segundos después de que el chofer hubiese pisado el freno.**

La tercera aberración del diseño estriba en que las barras de control (ya sabe, los "frenos") son de carburo de boro recubiertas de grafito (la tan afamada "mina de lápiz"). El "pequeño" problema es que el grafito, al ser insertado entre el uranio, **acelera** la reacción durante unos segundos antes de comenzar a frenarla. Propiamente **como si los frenos del ómnibus que se va a caer por el precipicio aceleraran tres o cuatro segundos antes de comenzar a detener el vehículo**, y que usted nada pudiese hacer al respecto, porque ese comportamiento deriva del mismo diseño del sistema de frenos.

A las tres barbaridades que le acabo de explicar se suma el hecho de que la cantidad de grafito en el núcleo del reactor consistía en la nada despreciable suma de 600 toneladas. Da la casualidad de que los núcleos de los reactores nucleares con reacciones en proceso de descontrolarse, tienen la desagradable costumbre de ponerse muy, muy calientes… Y el grafito, que, como se sabe, es un tipo de carbón… **¡es altamente inflamable!** En Chernobyl, el grafito al rojo vivo entró en contacto con el aire y se incendió. Por cierto que ni los reactores occidentales de agua a presión PWR ni los reactores soviéticos de agua hirviendo (BWR) incluyen materiales inflamables en los sistemas de moderación de las reacciones. Es como si los bomberos, en lugar de llevar agua en las mangueras, llevaran nafta de aviación de alto octanaje… mezclada con nitroglicerina.

Si usted fuera a diseñar un reactor, me imagino que le pondría

alrededor un fuerte edificio de concreto y plomo para aislarlo del ambiente, y un sistema de filtrado del aire para que una posible fuga radiactiva no llegase a la atmósfera. Ésa es su lógica y la mía, pero no la de los extraterrestres que diseñaron los reactores de tipo RBMK. Los RBMK (¿cómo decirlo de manera que se entienda?) tienen el núcleo **a la intemperie**, **al aire libre**, **al aire**… ¿me entiende? Entre el núcleo y el resto del planeta, la atmósfera, el agua, usted y yo, no hay nada, nada, aire, noche y niebla. ¿Lo puede creer? Poner un reactor al aire libre es una locura absoluta que entre los especialistas se conoce con el vil eufemismo de "carecer de una contención estructural". A todos los reactores del mundo se les hace un edificio alrededor. A TODOS… excepto a los RBMK. Incluso las centrales nucleares VVER, que son las que se instalan hoy en la ex URSS y sus ex satélites, llevan un edificio de cemento a su alrededor. Dice Frot: **"Faltando la contención, el RBMK era como un autobús sin carrocería"**. Un chasis, un motor y 6 millones de personas lanzadas al vacío, sin asientos ni cinturones de seguridad. Así fue como sucedió lo que sucedió.

Monos con ametralladoras

A los errores de diseño del RBMK se suma la inconcebible, irreparable, cósmica imbecilidad de los operadores que comandaron el reactor en esa oportunidad.

Antes de ponerse a protestar por la vulgaridad de mi lenguaje, vea usted lo que hicieron:

Las dos reglas básicas y vitales de las que depende la operación de un reactor RBMK, que son **nunca** operarlo a baja potencia y tener **siempre** al menos 30 barras de control insertas en el núcleo **se violaron deliberadamente**. El reactor estaba a menos de 700 Mw y el número de barras en el núcleo era… cero.

Además, no observaron los procedimientos de prueba, y **desactivaron a propósito** el mecanismo de seguridad del agua de refrigeración (que es automático y se supone debe enfriar el núcleo si la reacción se descontrola) y los dos sistemas de parada de emergencia (que también son automáticos, detectan la caída de potencia y detienen completamente la reacción).

Cuando se estrella un avión, uno tiende a pensar que el piloto es el primer interesado en que el accidente no ocurra, porque él va sentado en la proa del aparato. Siguiendo este mismo, simple razonamiento, es de mero sentido común pensar que los operadores de un reactor RBMK son los primeros interesados en que éste no explote. Los operadores de Chernobyl (que, por supuesto, murieron instantáneamente), eran dos hombres, y estaban sentados en su sala

de control **seis metros por encima del núcleo fuera de control**. ¿Deseaban suicidarse de esta exótica y sofisticada manera, llevándose con ellos a la mayor parte de la población circundante en tres países? No lo creo probable. Hicieron todo mal, en contra de las expresas instrucciones del fabricante del reactor, desactivando a mano sistemas de seguridad que hubiesen impedido la explosión, y luego prácticamente **obligaron** al reactor número 4 a estallar. No, amigos, esos hombres no se suicidaron. Mi conclusión —de sentido común— es que, o bien estaban entrenados pésimamente, o que recibieron **instrucciones u órdenes expresas de proceder como lo hicieron**. Ya se sabe que en la URSS el Sistema no era muy tolerante con quienes se negaban a cumplir órdenes. Lo más probable es que el motivo haya sido un compuesto de ambas circunstancias: ignorancia de los operadores y una orden directa de desactivar los mecanismos de seguridad, sacar las barras de control y poner el RBMK a mínima potencia.

La Gran Madre Rusia

Como ya expliqué, la mayor presión sobre los reactores nucleares en la URSS no era la urgente necesidad de producir energía eléctrica buena y barata, sino la urgente necesidad de obtener tanto Pu-239 de grado armamentístico como fuese posible, lo más rápidamente posible.

Esta enorme presión de los militares oprimía tanto a los dos idiotas que manejaban el reactor número 4 como al ente soviético de energía atómica, a los responsables de diseñar nuevos reactores, a las firmas de ingeniería encargadas de construirlos, etc.

Todos ellos tenían expresamente prohibido perder un solo segundo en la producción de plutonio grado armamentístico, incluso si la pérdida de tiempo se debía a la inclusión de mecanismos de seguridad esenciales para impedir que el reactor se desintegrara.

¿Qué sucedió en el RBMK, entonces?

La teoría dice que, a mayor potencia, mayor consumo del uranio que el RBMK usa como combustible. El uranio es escaso y caro.

Sin embargo, el plutonio generado como subproducto es constante, no importa qué potencia genere el reactor ni cuánto uranio usemos. Es decir, si a 2800 Mw se obtienen, digamos, dos gramos de Pu-239, a 700 Mw se obtienen los mismos 2 gramos, pero con un considerable ahorro de combustible.

Eso, precisamente, fue lo que quisieron hacer los militares soviéticos: ver si podían hacer trabajar al número 4 a baja potencia, y si obtenían el mismo plutonio cómodamente y a bajísimo costo.

No pudieron, porque eran tan ignorantes que no tomaron en cuenta unos pequeños detalles: las leyes de la naturaleza, que harían explotar al reactor en esas absurdas condiciones.

Usted se preguntará: ¿y los técnicos y científicos? ¿Por qué no impidieron esta barbaridad?

Yo le responderé. La cultura del secreto era universal en la ex URSS. La compartimentalización de la información era tan grande y llena de trabas, prohibiciones y vericuetos, que ningún, repito, **ningún** técnico ni científico nuclear ruso sabía en 1986 todas las cosas que usted está leyendo, juntas y de una vez, en este artículo. Con este documento en la mano, usted o yo hubiéramos podido impedir la explosión de Chernobyl. Lo lamentable es que no estábamos allí, y los que estaban no sabían, no podían o no querían.

Por la cultura soviética del secreto, sus científicos nucleares tenían prohibido incluso concurrir a los simposios internacionales sobre tecnología nuclear donde se discutían todos estos asuntos, desde los diseños de los reactores hasta su operación óptima, y leer los documentos, revistas y libros occidentales sobre el tema. Así les fue.

Con ello llegamos a la respuesta a mi primera pregunta: **sí, el desastre de Chernobyl se pudo evitar.** No se evitó. Punto.

Niños cancerosos

La catástrofe de Chernobyl, aunque cueste creerlo, fue una catástrofe con suerte.

En junio de 2000, el Comité Científico de las Naciones Unidas sobre los Efectos de las Radiaciones Atómicas (UNSCEAR) recibió de la ONU la orden de evaluar los efectos de la exposición a las radiaciones en la población civil cercana a Chernobyl.

Las conclusiones del informe son muy claras: “Aparte del aumento de cáncer tiroideo después de la exposición en la niñez, no hay evidencia de un impacto mayor en la salud pública 14 años después del accidente de Chernobyl. No se ha observado ningún incremento de la incidencia de cáncer total o mortalidad que pudiera atribuirse a la radiación ionizante. El riesgo de leucemia, una de las preocupaciones principales, ya que es el primer cáncer que aparece después de una exposición a la radiación, debido a su corto tiempo de latencia, no es elevado, incluso entre los obreros que participaron en la recuperación. Tampoco hay prueba científica de otros desórdenes no malignos somáticos o mentales que se relacionen con la radiación ionizante” (Informe de la UNSCEAR, párrafo 136).

Usted podría pensar que la UNSCEAR está relacionada con los intereses de las empresas nucleares o cosa por el estilo, y que por

ello minimiza los efectos de Chernobyl. No es así. Y sabemos que no es así porque sus conclusiones son consistentes con las observaciones hechas en 1946 sobre los sobrevivientes de Hiroshima y Nagasaki, que recibieron, en su mayoría, dosis mucho más altas que los de Chernobyl.

Sin embargo, Frot señala, en su informe, las consecuencias observadas como resultado de la explosión:

1. Treinta y un (31) muertos como consecuencia directa de la explosión. De ellos, dos (2) eran los operadores del equipo, a los cuales no existía fuerza en el universo capaz de salvarlos. Uno (1) más, murió de una trombosis coronaria aguda, provocada por el susto, y los restantes veintiocho (28) de enfermedad de radiación aguda. Otras 106 personas recibieron irradiación aguda, pero sobrevivieron milagrosamente.

2. De las personas que tenían menos de 18 años al momento del desastre, mil ochocientas (1800) habían desarrollado cáncer de tiroides hasta el año 2000. Hasta ese momento, diez (10) habían muerto. Afortunadamente, descubierto y tratado a tiempo, el cáncer de tiroides no es mortal. Frot apunta que veremos muchos más casos de este cáncer en Ucrania y Belarús, pero con tasas de mortalidad aún más bajas en el futuro.

3. Había 313.000 obreros trabajando en la recuperación del sitio luego de la catástrofe, junto con un crecido número de bomberos y policías. En este único punto los estudios de Frot contradicen el estudio final de la UNSCEAR, pues el estudioso francés afirma que se observa un grave aumento en la tasa de suicidios entre este personal, así como un crecimiento en los niveles de muertes violentas en general (accidentes, homicidios, etc.). El mayor incremento se verifica entre los obreros de la recuperación y en los pobladores evacuados.


Los obreros de la recuperación

4. Por último, no se ha observado aumento de otros tipos de cáncer, leucemia ni malformaciones congénitas, excepto en quienes se encontraban muy cerca del epicentro.

Los monos cuidan a las víctimas

Una vez hecho el daño, se trataba de poner en marcha un plan de contingencia para socorrer a los pobladores y evitar males mayores.

Nada se hizo.

Lo primero que hay que hacer es avisar a la población que se quede en su casa con puertas y ventanas cerradas. Como la URSS negó hasta el fin que hubiese ocurrido un accidente (a pesar de que el hongo de Chernobyl salía en las fotos satelitales), nadie les avisó. La gente siguió su vida normal, absorbiendo iodo-131 radiactivo como si tal cosa.

Lo segundo es prohibirle a la gente el consumo de leche (porque los materiales radiactivos se concentran en la glándula mamaria de las vacas). Nadie prohibió nada. Los bebés tomaron sus mamaderas y las madres embarazadas sus tés con leche, y allí están los sujetos de las fotos que ilustran este artículo.

Lo tercero es prohibir el consumo de frutas y verduras cultivadas en la zona. ¿A que no adivina?

Lo siguiente en la lista es distribuir enormes cantidades de iodo puro a quienes estaban cerca de la explosión. Se da en forma de tabletas o comprimidos, y sirve para saturar la glándula tiroides de iodo normal para impedir que absorba iodo radiactivo del ambiente. No se hizo.

Por último, se debe proveer de equipos de protección y respiración (máscaras, trajes espaciales, etc.) a quienes deben trabajar en la recuperación de la central. Tampoco esto se hizo, y por mucho tiempo los vitales equipos no estuvieron disponibles.

La respuesta a mi segunda pregunta, a saber, si la pobre gente de esa región de Ucrania estaba necesariamente destinada a sufrir como sufrió, entonces, es un rotundo **no**.

Las más elementales precauciones fueron olímpicamente ignoradas por las autoridades soviéticas, y no era la primera vez. Los accidentes nucleares eran comunes en la URSS, al punto de que los accidentes en el complejo de Mayak habían irradiado a 1800 personas, y llegando al ridículo extremo de que se les enfermaban por radiación los tripulantes de los submarinos nucleares de la armada rusa, por fallas en los blindajes de los reactores.

De 500 casos de irradiación estudiados, 433 sujetos murieron, lo que hace un porcentaje de mortalidad de un increíble 86,6%, algo que no existe ni puede existir. Ni siquiera en Hiroshima se dio una tasa de mortandad tan monstruosa.

Todo tiene un por qué:

Los 28 obreros que murieron en Chernobyl fueron enviados al núcleo del reactor recién explotado **sin trajes protectores**.

La población de la ciudad de Pripyat, ubicada a apenas 3 kilómetros de la central, fue evacuada recién **36 horas después del accidente**, permitiendo que respirara aire radiactivo por un día y medio.



La ciudad abandonada de Pripyat. Al fondo, las chimeneas de la central de Chernobyl

Cinco días después del suceso, los Estados Unidos ofrecieron enviar una ingente cantidad de pastillas de iodo estable para la población afectada, pero la **URSS se negó a aceptarla**, bajo la excusa de que ellos no habían sufrido ningún accidente nuclear. Polonia sí lo hizo (y tenía gente tan cercana a la explosión como la URSS), pero, a consecuencia de esta actitud, **no hubo en Polonia un aumento apreciable de los cánceres tiroideos**.

El consumo de alimentos locales fue prohibido recién **siete días más tarde**.

Se evacuaron 120.000 personas en la primavera sin saber si esto estaba justificado, porque los funcionarios soviéticos **no tenían instrumentos de medición** para conocer si una zona estaba afectada o no.

Así, aparte del ómnibus sin freno y de los monos antropoides que manejaban la central, la otra causa del siniestro accidente fue la estupidez y la desorganización, la incompetencia, ignorancia y confusión de las autoridades soviéticas de 1986.

Grand finale

Como se ve, los reactores nucleares no son tan buenos ni tan malos: sólo se trata de aplicar el sentido común en su diseño y construcción, de observar las medidas de seguridad en la operación, y de tener un gobierno que sepa lo que hace y lo que debe hacer llegado un caso de crisis.


Otra fantasmagórica vista de la ciudad abandonada para siempre

Los funcionarios responsables de la central fueron procesados en 1987, pero no los militares que los obligaron a realizar la prueba. Seis días después de la explosión, el Ministro de Electrificación anunció en una reunión del Politburó que el reactor 5 se comenzaría a construir como si nada hubiese sucedido. Tres meses antes, había asegurado ante los mismos funcionarios políticos que “era imposible

que ocurriera cualquier tipo de accidente en el reactor 4 de Chernobyl". Con esa excusa, no dotó al personal de trajes, dosímetros, etc.

Los niños irradiados en 1986 (hoy adolescentes) ascienden a más de 300.000, y muchos de ellos desarrollarán cáncer tiroideo por este motivo. Hay fantasmagóricas ciudades abandonadas en toda la región de Chernobyl. Hay muertos, heridos, cancerosos, niños malformados, gente que se ha suicidado. Pero ya pasó. ¿O no?

La catástrofe ya pasó, pero, igualmente, no sé si es como para dormir tranquilos…

A pesar de que, por fin, la central de Chernobyl fue clausurada definitivamente y de que el reactor 4 fue encerrado en un gigantesco sarcófago de cemento, hay, hoy en día, otros 13 reactores RBMK funcionando en los países de la ex Unión Soviética.

El autor agradece a Greenpeace por las fotografías que ilustran este artículo.

Aventuras conversacionales: El inicio del camino hacia la ficción interactiva

Marcelo Huerta San Martín

¿Un pasatiempo para nostálgicos?

Leyendo hace algún tiempo la sección Andernow del número 118 de Axxón, encontré una mención de pasada al juego clásico de Infocom *Zork: The Great Underground Empire*, y se agolparon en mi mente imágenes algo olvidadas… tardes en casa de un amigo jugando “El Quijote” en su Talent MSX, mi descubrimiento posterior de los clásicos del género… y la sorpresa de saber, años después, que aún hoy entusiastas de estos juegos siguen creándolos, por pura diversión, de forma totalmente gratuita, y organizando concursos para sacarlos a la luz. Esa actitud de crear por amor a un género y por la satisfacción de quienes crean, sin buscar un beneficio comercial, tiene resonancias muy especiales para alguien que conoce cómo se hace Axxón.

Una definición formal de la ficción interactiva tal como existe hoy es difícil, pero en los grupos anglohablantes donde ésta crece y se desarrolla con más fuerza, se llama así a las aventuras computacionales de texto; el juego consiste en una historia contada mediante un texto que se va desplegando ante los ojos del jugador, y al cual se responde con instrucciones para interactuar con los distintos objetos del juego. Algunos incluyen también en esta categoría a los textos con hipervínculos del tipo “Elige tu propia aventura”, así como los juegos que tienen principalmente gráficos y se juegan interactuando con imágenes (como Maniac Mansion, de LucasArts); otros se oponen a esta inclusión.

Pero limitándonos a la definición original, veamos por ejemplo un caso sencillo, algunas escenas de **Zork I**:

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.
There is a small mailbox here.

>examine mailbox

```
The small mailbox is closed.

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>read leaflet
(Taken)
"WELCOME TO ZORK!

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will
explore some of the most amazing territory ever seen by mortals. No
computer should be without one!"
```

El texto que figura luego del ">" es lo que ingresa el jugador: las instrucciones que se le dan a nuestro avatar en el juego, el **Personaje Jugador (PJ)**, que es quien está realmente allí, siguiendo nuestras indicaciones. En los primeros juegos, el PJ es simplemente un intermediario para permitirnos interactuar con el mundo simulado, una extensión de nosotros mismos; en los más recientes, el PJ es notablemente distinto de nosotros, y debemos esforzarnos por actuar en consonancia con su personalidad.

¿Cómo surgieron estos juegos? ¿Por qué hay gente que, *aún hoy*, los juega y, más aún, los crea?

La obligada reseña histórica

El primer juego para computadora que se podría considerar "interactivo" fue creado en 1972: 'Hunt the Wumpus' (un laberinto de texto en el que fieras movedizas, corrientes de aire y pozos traicioneros eran los obstáculos por superar); en el mismo año se creó un analizador sintáctico (o *parser*) llamado 'SHRDLU', que permitía manipular objetos en un entorno simulado utilizando frases descriptivas y órdenes. Pero las aventuras conversacionales como se las conoce hoy se iniciaron en 1975, cuando Will Crowther decidió modelar en computadora la Bedquilt Cave, el área de cavernas que había empezado a explorar tres años antes. En las palabras de Crowther,

> decidí que empezaría a tontear un poco escribiendo un programa que fuera una recreación de mi exploración de las cavernas, y que también fuera un juego para los chicos… mi idea era que sería un juego de computadora que no fuera intimidante para aquéllos que no usaran computadoras, y ésa fue una de las razones por las que lo hice de forma tal que el

jugador dirige el juego con instrucciones en lenguaje natural, en lugar de comandos más estandarizados. [1]

Llamado ADVENT, este fue el programa que Don Woods encontró en 1976 entre los muchos disponibles en la naciente ARPANET (la red que unía a la universidad de Stanford con el Departamento de Defensa norteamericano y que crecería hasta convertirse en lo que hoy llamamos Internet). Con el permiso de Crowther, Woods rediseñó las cavernas y las llenó de elementos mágicos y de acertijos. Ambos aportaron elementos interesantes aunque contradictorios; una cruza extraña pero divertida entre un ambiente "a lo Tolkien" y elementos modernos, como linternas a pilas. (Esa tensión entre la necesidad de crear un mundo atractivo y el deseo de crear un acertijo ingenioso puede notarse incluso en las aventuras de texto de hoy.)

El ambiente informático universitario, en el que todo programa era una invitación a la emulación, produjo varias versiones alteradas de Advent; todos los juegos de este estilo creados hasta 1982 eran simplemente variantes de este juego, algunas muy elaboradas y con muchos más acertijos y tesoros. Incluso surgieron versiones multiusuario que corrían las veinticuatro horas en los mainframes universitarios, como el "Essex MUD" (*Multi User Dungeon*, "Mazmorra Multiusuario").

Entre 1977 y 1979 Marc Blank, Bruce K. Daniels, Tim Anderson y Dave Lebling comenzaron a escribir la versión para mainframe de Zork (que sería conocida como Dungeon), en el Laboratorio de Ciencias de la Computación del MIT. Se utilizó un lenguaje llamado MDL, derivado del LISP. La intención era hacer una versión paródica de Advent; Zork terminó teniendo su propia mitología, personajes característicos (la dinastía de los Flatheads), una moneda propia (el zorkmid) y un clima general particularmente "zorkiano".

Siguiendo los pasos de Scott Adams, quien con su "Adventureland" (basado vagamente en el Advent original) se constituyó en el primero en vender comercialmente un juego de aventuras de texto un año antes, los programadores de Zork, junto con otros miembros del MIT Dynamics Modelling Group, fundaron en 1979 la que sería una de las más importantes compañías de software de la década siguiente: **Infocom**. Su primer producto comercial, en 1980, fue la versión para PDP-11 de Zork I (el primer tercio de Dungeon, segmentado por razones de espacio; en aquel momento, cualquier computadora tenía mucha menos memoria que una Palm de hoy).

Infocom tuvo una fuerte presencia en el mercado norteamericano; no tanto fuera de él. Muchas otras compañías surgieron y decayeron durante esta época de oro (ciertos catálogos citan más de trescientas); las principales fueron Infocom, Adventure International de Scott Adams (ambas estadounidenses), Melbourne House (Australia), Level 9 y Magnetic Scrolls (Gran Bretaña). Teóricamente eran rivales, pero tanto su distinto ámbito geográfico como la diferencia en estilo de sus juegos hacía que no se superpusieran mucho entre sí.

El surgimiento de una inmensa cantidad de computadoras diferentes hacía muy difícil desarrollar software que funcionara en todos ellos: habían entrado al mercado Apple, Commodore, Tandy, Atari, Exidy, Acorn, Sinclair, Osborne, IBM y una docena de otros. Las aventuras de texto eran una excepción, ya que utilizaban poco y nada del hardware más distintivo de cada equipo (o sea, los gráficos y el sonido); asimismo, una aventura típica era 90% mapa, texto y otros datos, de modo que sólo el 10% restante debía ser reescrito al moverse a otra máquina. Las compañías diseñadoras más especializadas llevaron esta división al extremo; en particular los juegos de Infocom hacían uso de lo que sería la primera *máquina virtual* (algo que resurgiría mucho después, para propósitos generales, con la creación de Java). Se llamaba la “Máquina Z” (*Z-Machine*; la “Z” es por “Zork”) y al momento de la aparición de Zork I había intérpretes para la misma que funcionaban en 23 computadoras diferentes. La idea es simple: se creaban intérpretes de *Z-Machine* para cada una de las computadoras deseadas y se compilaba el juego para que funcionara en la *Z-Machine*.

Algunos juegos surgidos en la misma época tenían gráficos, pero no animaciones sino imágenes estáticas, a guisa de ilustraciones de escenario; son más bien tristes para nuestros estándares de hoy, pero en aquel momento eran lo mejor que las respectivas máquinas podían mostrar. Por esta misma pobreza, que desmerecía la calidad narrativa de algunas historias, la “marca de fábrica” de ciertas empresas consistió en resistirse totalmente a incluir gráficos en sus juegos. Infocom afirmaba que jamás incluiría imágenes en sus aventuras, alegando que éstas eran “demasiado cerebrales” para ello. La verdad es que los verdaderos gráficos de Infocom estaban en los cuidados folletos que acompañaban a los juegos, algunos incluyendo pistas imprescindibles (incluidos, en parte, como medida antipiratería); lo demás, lo completaba la imaginación del jugador. De todos modos, la idea de resignar los gráficos requirió refuerzo publicitario para que el público aceptara los juegos que no los tenían. Algunas empresas ofrecían premios en efectivo al primero

que encontrara la solución correcta al enigma de un juego. Otra estrategia era resaltar las virtudes del *parser* del juego y cuánto había superado la limitación de la estructura **`verbo sustantivo`** al momento de ingresar los comandos. Por último, algunos procuraron dignificar los programas cambiándoles la denominación genérica: Infocom dejó de utilizar los términos *“juegos de aventuras”* y *“simulación fantástica computadorizada”* para anunciar su producto como *“interlógica”* y, posteriormente, *“ficción interactiva”* (*“interactive fiction”* o *IF*), término que los anglohablantes prefieren hasta hoy para designar al género.

El tiempo hizo que las aventuras en cavernas pasaran de moda y dejaran su lugar a escenarios policiales, de horror, de espionaje y de ciencia ficción. Con frecuencia el futuro era tomado en solfa, como en la versión informatizada de *The Hitchhiker’s Guide To The Galaxy*, de Douglas Adams, basada en el programa radial y la novela del mismo nombre. Posteriormente, incluso, se volvieron más sutiles en contenido, acercándose más a lo literario que a lo simplemente lúdico.

Hubo varios años más en los cuales siguieron creándose y vendiéndose aventuras de texto, pero varios factores conspiraron para hacer que este género decayera.

Uno de ellos fue la mejora en el hardware que estaba al alcance del usuario común. Las computadoras hogareñas pasaron de poder apenas ejecutar un juego de aventuras a poder compilar uno de ellos. La mayoría venía con alguna versión de BASIC y surgieron muchos libros que enseñaban al menos los rudimentos de la creación de un juego de aventuras textual. De modo que algunos usuarios se dedicaron a esto en lugar de adquirir juegos nuevos, mientras que otros se volcaron a los nuevos juegos (más gráficos y menos conversacionales) que iban surgiendo. A esto último contribuyó, por supuesto, el hecho de que la edad de los nuevos poseedores de computadoras era cada vez más reducida; cada vez menos usuarios tenían los deseos o los conocimientos para programar sus propios juegos.

Otro factor fue el deseo de Infocom de centrar su estrategia comercial en un producto de base de datos, **Cornerstone**, que aprovechaba la tecnología de máquina virtual utilizada en los juegos para asegurar su ejecución en múltiples plataformas, y hacía uso de un *parser* similar. Sin embargo, en 1986 IBM estaba acaparando el mercado comercial con su PC y correr en más de una plataforma era menos importante que antes. Cornerstone no funcionó tan bien como se esperaba y la empresa cometió el error de pagar las pérdidas con las ganancias de los juegos; finalmente, tras una larga

agonía, Infocom se vendió, y las nuevas condiciones comerciales, así como problemas con algunos de los autores, hicieron muy difícil la salida de los quince títulos que todavía estaban planeados. La calidad decayó, hubo nuevas adquisiciones entre empresas y, aunque Infocom nunca desapareció formalmente del mundo comercial, la compañía (ahora llamada Activision) hacia los ‘90 contrató una nueva camada de programadores y se volcó a las aventuras gráficas.

Un tercer factor fue la aparición de herramientas para crear con facilidad aventuras conversacionales. Es de especial importancia la aparición de *The Quill*, para el Sinclair Spectrum y la Commodore 64, un programa que posibilitó la creación de unos 60 juegos comerciales de este género entre 1983 y 1986. Otros productos comerciales similares le siguieron, aunque no con tanto éxito. Y además de ello surgieron muchas herramientas *shareware* y *freeware*, de distinto grado de popularidad, que pretendían facilitar al usuario más o menos neófito la creación de aventuras de texto, aunque con limitaciones; los autores reconocían que no era posible crear con sus programas aventuras parecidas a las de Infocom, ya que ello requeriría aprender “un conjunto de reglas muy complejas” [2]. Una situación que era aceptada a regañadientes, y que cambiaría en los años posteriores.

La comunidad empezó a crecer gracias a los lazos que gradualmente iba creando la tecnología de comunicaciones. Internet todavía estaba lejos de hallarse al alcance de todo el mundo, pero un mecanismo mucho más humilde contribuyó en gran medida a que quienes deseaban jugar o crear aventuras de texto pudieran ponerse en contacto: los **BBS**, sistemas de “boletines de anuncios” a los que se llamaba localmente con un programa de comunicaciones y en los cuales se podía participar en foros temáticos y acceder a gran cantidad de archivos y programas compartidos; un medio accesible de acceder a recursos que de otro modo les estarían vedados[3]. En estos boletines, especialmente en el más importante de todos ellos, CompuServe, nació y se difundió el concepto de *shareware*, programas distribuidos libremente pero con el compromiso por parte del usuario de “registrarse” pagándole al autor una suma moderada luego de haberlo probado a su satisfacción. Esta fue la modalidad utilizada por uno de los sistemas que aún tiene más éxito, TADS, creado por Mike Roberts, así como algunos de los mejores juegos para este sistema. También estaba disponible como *shareware* el sistema **AGT** (sucesor de GAGS). Precisamente para juegos creados en AGT se realizó un concurso anual entre 1987 y 1993, el que resurgió, aunque ya libre de restricciones en el sistema

de juegos elegido, como la competencia anual de `rec.arts.int-fiction`.

En 1992 se produjeron varios hechos de importancia para la comunidad, que le dieron la forma que tiene hoy.

- El más importante fue que Activisión editó de forma económica y accesible la colección completa de aventuras de Infocom, en dos volúmenes, *Lost Treasures of Infocom I* (en enero de 1992) y *II* (en julio de 1992), lo que revivió un culto tanto de Infocom en particular como de la ficción interactiva en general.
- La creación de los grupos noticias de USENET `rec.arts.int-fiction` (para los autores de ficción interactiva) y `rec.games.int-fiction` (para las consultas de los jugadores), permitiendo una temática distintiva que no se perdiera entre los mensajes de `rec.games.programming`. El entusiasta tráfico inicial trató, por supuesto, de los juegos de Infocom recientemente aparecidos.
- La fundación del archivo en `ftp.gmd.de` por parte de Volker Blasius y David Baggett, punto de concentración obligado en los siguientes años de todo lo referido a IF.
- La aparición de TADS 2.0, lo que contribuyó a sentar la preponderancia de este sistema.
- La aparición de Inform 1, creado por Graham Nelson, en mayo de 1993, aunque no se lo usó ampliamente hasta dos años después. Inform tuvo un importante significado en la comunidad; gracias al trabajo conjunto de Nelson y un grupo conocido como la InfoTaskForce, que hizo ingeniería inversa del formato binario de la *Z-Machine*, surgía el primer compilador disponible al público en general que generaba código en el mismo formato utilizado por los juegos de Infocom.

Este resurgimiento del género impulsó a que muchos nuevos autores crearan juegos de texto en la misma guisa de los de Infocom, utilizando principalmente TADS e Inform, y eliminó del mapa a todos los sistemas que no fueran capaces de crearlos, ya que el interés en ellos había decrecido enormemente.

Gerry Kevin Wilson revivió el concurso anual de diseño de juegos, en septiembre de 1995, aunque no fue hasta el año siguiente (en el que hubo 25 participantes) cuando realmente “despegó”. No había restricciones en cuanto al sistema utilizado para crear el juego, aunque sí se impuso una regla: había que poder ganarlo en dos

horas. Esto cambió drásticamente el formato de los juegos presentados, transformándolos en “cuentos” interactivos en lugar de grandes historias al estilo Infocom.[4] Un efecto negativo de la competición anual, cuyo inicio sigue oportunamente al largo receso universitario anual de los países anglosajones, es que se presentan muchos juegos juntos en un solo momento del año, dejando para el resto los comentarios y las reseñas, y poco más. Sin embargo, dada la cantidad y calidad de los juegos presentados, y las nuevas incorporaciones, cumple su cometido de estimular el género.

Este éxito ha desencadenado una serie de fenómenos relacionados. Por ejemplo, la entrega anual del Óscar de la ficción interactiva, los *XYZZY Awards* otorgados por la revista XYZZYnews (el nombre proviene de *XYZZY*, una palabra mágica utilizada en *Advent*[5]), o los disparatados concursos *SpeedIF*, donde en el transcurso de dos horas hay que terminar de *escribir* un juego, normalmente basado en una consigna aleatoria. Vaya un ejemplo de muestra: *El juego tendrá lugar en un restaurante chino. Presentará uno o más de los siguientes animales: paloma, elefante o tejón. Habrá algún tipo de escultura hecha de barro, y algún personaje estará obsesionado, ya sea con HAL, o con Doraemon, el gato robot del futuro (o ambos)*…

Otra de las manifestaciones singulares es el creciente interés en la *IF* como forma de arte. Cabe mencionar:

- La presentación en “tapa dura” de *Winchester’s Nightmare* en la muestra Digital Arts and Culture, en Atlanta, donde se reformaron 10 laptops para darle a cada una la forma de una especie de libro en la cual se ejecutaba un programa Inform. Esta muestra de arte conceptual desafiaba la asunción inconsciente de que una obra de ficción interactiva es intrínsecamente diferente de un libro.
- La historia corta ‘Mercy’ de Chris Klimas y la cambiante ‘Space Under the Window’, de Andrew Plotkin, creando una fuerte tendencia de “juegos” que no son juegos, haciendo hincapié en la ficción.
- La muestra de “arte interactivo” de Marnie Parker (*IF Art Gallery*), en la cual se privilegia la expresión artística en lugar de la concepción tradicional de la *IF*. En su inicio en 2000, se destacó ‘Galatea’, de Emily Short, una conversación con una escultura animada que marcó nuevos rumbos en la concepción del diálogo interactivo.

Todo muy bonito, pero… ¿hay algo en castellano?

Hay IF en castellano, tanto antigua como actual.

En los ‘80, cuando las computadoras Sinclair, Amstrad y Commodore llegaron a España, la industria local de juegos florecía pero exclusivamente en el tipo de juegos que los españoles dan en llamar “matamarcianos”. Hasta que surgió una compañía llamada Aventuras AD, que durante cinco años ofreció juegos en castellano al público ibérico hasta que crisis de la transición a las computadoras de 16 bits les dio de lleno y tuvieron que dejar de producirlos. Sin embargo, en 1988 se había fundado el CAAD (Club de Aventuras AD), cuyos miembros eran aficionados de toda España; este organismo continuó concentrando la actividad del género en el mundo hispánico. También existe un fanzine bastante activo, SPAC (Sociedad para la Preservación de las Aventuras Conversacionales), basado inicialmente en el formato y contenido del boletín electrónico casi homónimo SPAG (Society for the Promotion of Adventure Games), y que concentra noticias y artículos del mundillo de las *aventuras conversacionales* (así se denominan estos juegos en España, quizá con más exactitud)[6].

A lo largo de los años fueron surgiendo varios sistemas para generar aventuras en castellano, tal como fue en el mundo anglohablante. Sin embargo, eran más limitados técnicamente y en algunos casos la sintaxis era bastante árida. La versión en castellano del sistema PAWS para Spectrum había permitido la aparición de juegos realizados en este lenguaje, que aún hoy tiene seguidores (incluso hay programas recientes para convertir código fuente PAWS a una de las máquinas virtuales de IF más modernas); algunos sistemas españoles con gran popularidad siguieron las huellas del PAWS (por ejemplo NMP ó SKC); otros se independizaron de este modelo, como SINTAC, que recientemente originó a Visual SINTAC, su versión Windows. Varios juegos recientes han sido creados en este sistema.

Sin embargo, muchos autores españoles (¡*incluyendo al creador de Visual SINTAC*!) se están volcando en favor de Inform, o más precisamente su versión con bibliotecas traducidas al castellano, InformATE! (“Inform Ahora También en Español!”), debido a que lo encuentran más versátil, gracias al destacable trabajo de traducción y adaptación puesto en InformATE! por su autor.

¿Cómo juego una de estas cosas?

Antes que nada, paciencia y bilingüismo. Hay *mucho* para el jugador empedernido, pero la mayoría de ello está en inglés. Hay sitios en castellano, sin embargo. (Cabe aclarar que a excepción de Zork I, II

y III, que fueron liberados para su libre distribución por Activision, los demás juegos de Infocom no se encuentran en el Interactive Fiction Archive, ya que siguen siendo productos comerciales.)

Es importante recordar que cada sistema de creación de aventuras conversacionales genera su propio formato de archivo, y los juegos resultantes deben jugarse con la correspondiente máquina virtual.

- Los archivos terminados en `.z3` a `.z9` (y algunas veces `.dat`) son archivos para *Z-Machine* y por lo tanto requieren un intérprete de Z-Code (código máquina de Z-Machine). ¡Preste atención! Los hay para muchas plataformas, incluyendo DOS y Windows (directorio `frotz`), Mac y Amiga (directorio `zip`) e incluso Palm (directorio `frobnitz`).
- Los archivos `.gam` (código del juego) y `.res` (recursos opcionales) corresponden a juegos *TADS*; deberá obtener un intérprete de TADS para su plataforma.
- Los archivos `.hug` corresponden al sistema Hugo; para ellos utilice un intérprete de Hugo.
- Los archivos `.ulx` y `.blb` por lo general son juegos *Glulx* (esta es una nueva máquina virtual diseñada por Andrew Plotkin para superar las limitaciones de la Z-Machine); requerirán un intérprete de Glulx.

Juegos en castellano

Mencionaremos sólo unos pocos lugares para iniciar la investigación (encontrar más es casi un acertijo de *IF* en sí mismo):

- Existe un excelente documento de Stephen Granade, traducido por el aventurero español Baltasar, el arquero, donde se explica en detalle cómo utilizar los contenidos del *IFArchive*. (Advertencia: el documento es largo, pero vale la pena.)
- Uno de los lugares más prolíficos es el CAAD.
    - Más concretamente, el área Descargas del CAAD contiene:
        - Juegos para distintas máquinas
        - Sistemas para crear juegos nuevos (los españoles los llaman *parsers*, aunque el *parser* sea únicamente el analizador sintáctico y semántico que cada sistema utiliza). (En su mayoría en sus versiones para Windows.)
        - Utilidades varias. En principio, los intérpretes para cada plataforma, equivalentes a los detallados más arriba. Asimismo pueden hallarse

aquí otras herramientas de programación. (En su mayoría en sus versiones para Windows.)

- El sitio del CAAD forma parte de un *webring* de sitios aventureros en castellano; puede encontrar la lista de sitios en http://caad.mine.nu/php/webring.php

De contenido mayoritariamente en inglés

- IFArchive (http://http.ifarchive.org). Es la mayor colección de juegos, sistemas de desarrollo, soluciones "paso a paso" y materiales de aventuras de texto referidos a aventuras de texto. Allí se encuentra un índice del sitio accesible con cualquier navegador.
  - Otros sitios que contienen una copia (*mirror*) del *IFArchive* son:
    - USA: http://www.ifarchive.org ó ftp://ftp.ifarchive.org
    - USA: http://mirror.ifarchive.org
    - USA: http://ifarchive.plover.net ó ftp://ifarchive.plover.net/if-archive/
    - USA: http://ifarchive.jmac.org/
    - UK: http://ifarchive.biff.org.uk/
    - USA: http://ifarchive.flavorplex.com/
    - USA: ftp://ftp.ifarchive.com/if-archive/
    - USA: ftp://ftp.guetech.org/pub/guetech/if-archive/
    - Finland: ftp://ftp.funet.fi/pub/misc/if-archive/
    - Australia: http://www.planetmirror.com o ftp://ftp.planetmirror.com/pub/if-archive/

    (Esto significa que cualquier referencia al *IFArchive* puede ser reemplazada por cualquiera de estos servidores, y de hecho es preferible visitar alguno de los otros, ya que el sitio principal recibe una importante cantidad de accesos y puede ser lento de recorrer.)
  - Más concretamente, en http://mirror.ifarchive.org/if-archive/games/ se encuentran los distintos tipos de juegos almacenados allí; la mayor cantidad de novedades se encuentran para *Inform*, *TADS* y *Hugo*, aunque hay otros sistemas con cierto grado de popularidad pero con distintas limitaciones. En los directorios que empiezan con `competition` se encuentran los juegos que fueron enviados a los concursos anuales.

- El sitio de la Competencia Anual de Ficción Interactiva, donde se encuentran las reglas del concurso, la historia del mismo y enlaces a los juegos participantes.

Información adicional:

- IFAQ (IF Frequently Asked Questions), un sitio que contiene las preguntas más frecuentes sobre la *IF*, así como enlaces a los sitios más importantes de esta actividad. (En inglés.)
- The Cloak of Darkness, un sitio para interesados en crear su propia aventura conversacional pero indecisos en la elección del lenguaje para hacerlo. Para ayudarlos, se muestra un juego sencillo, el que da nombre al sitio, programado en los lenguajes más populares y unos cuantos de los restantes. Además se brinda información sobre cada sistema y enlaces a las herramientas correspondientes. (En inglés.)
- PARSIFAL (People And Resource Summary - Interactive Fiction Authorship Links), un sitio que contiene una buena parte de las páginas personales de los principales participantes en la *IF* de habla inglesa (y unos pocos de otros idiomas; se indica esto con la correspondiente banderita al lado de su nombre). Asimismo hay enlaces a las páginas más importantes de la *IF*, incluyendo algunas que ya hemos mencionado aquí. (En inglés.)

Reconocimientos

- La parte histórica se debe casi en su totalidad a la sección 46 del *Inform Designer Manual* de Graham Nelson, la referencia definitiva para programar en Inform, que es además un deleite para su lectura por su estilo y contenido. La versión en PDF se puede encontrar en el la *IFLibrary*.
- Preguntas frecuentes sobre `rec.games.int-fiction` (rec.games.int-fiction FAQ), de Stephen van Egmond.
- Preguntas frecuentes sobre `rec.arts.int-fiction` (rec.arts.int-fiction FAQ), de Stephen Griffiths.
- La rosa de los vientos que ilustra esta página fue utilizada en el renombrado juego “Guilty Bastards”, del creador de *Hugo*, Kent Tessman.

Notas:

1. Dale Peterson, *Genesis II: Creation and Recreation with Computers*, 1983, según lo cita Graham Nelson en *The Inform*

Designer Manual, cuarta edición, 2001.

2. Mark Welch, en el manual de usuario del *Generic Adventure Games System*.
3. No hay que olvidar que, durante mucho tiempo, los BBS locales fueron uno de los principales medios de difundir Axxón, mientras se editaba como programa ejecutable.
4. Actualmente la regla no está vigente, aunque sí existe una regla para los *jueces* de los juegos: deben emitir su voto luego de haber jugado un máximo de dos horas.
5. Esta palabra clave es tan representativa de la ficción interactiva y trae tantos recuerdos de Advent a jugadores y autores, que durante mucho tiempo fue un chiste repetido incorporar aunque más no fuera una respuesta tradicional al comando `XYZZY` en los juegos. Muchas fueron variaciones sobre el mensaje original de Advent cuando la magia todavía no estaba disponible: *Nothing happens.* ("No ocurre nada.")
6. Nótese la diferencia en matiz; mientras que los juegos en el mundo anglohablante (o al menos en la comunidad de `rec.*.int-fiction`) deben ser *promocionados*, en la comunidad hispánica deben ser *preservados* (durante muchos años se temió abiertamente su desaparición).

Algo en el lago

Andrés Diplotti

Manuel sabía que en algún lugar bajo esa cubierta de olas de más de cincuenta mil hectáreas había algo. Encontrarlo era sólo cuestión de tiempo. Tiempo al tiempo, se repetía Manuel. Tiempo y paciencia, que al que sabe esperar le llega su recompensa.

Iluminó la esfera de su reloj digital: eran casi las tres. El cuarto menguante acababa de asomar y colgaba a baja altura sobre las luces de Bariloche, donde César lo relevaría al amanecer. El plan que habían elaborado meses atrás era extraordinariamente simple y, por lo tanto, a toda prueba: si permanecían en el lago el mayor tiempo posible, vigilando constantemente, se encontrarían con Nahuelito más tarde o más temprano.

Había quienes, al saber de sus intenciones, los miraban con una sonrisa compasiva o burlona y les aseguraban, una vez más, que no había ningún monstruo. Decían que no había alimento suficiente para un animal de ese tamaño, que el lago se había formado millones de años después de la extinción de los plesiosaurios, que eran todos mitos y folklore… Eran necios, por supuesto; seres obtusos de mente cerrada, incapaces de aceptar nada que no estuviera escrito en libros gordos y polvorientos. ¿Cómo explicaban los testimonios acumulados a lo largo de tantos años? ¿Cómo explicaban las leyendas aborígenes de siglos de antigüedad? No era posible que fueran todos locos o mentirosos.

Nahuelito existía, claro que sí. Manuel no sólo lo creía: lo sabía con toda intensidad. La certeza le calaba hasta la médula. Todo lo que hacía falta era probarlo, conseguir una evidencia contundente que obligara a esos charlatanes a dejar quietas sus altaneras lenguas. Y entonces la mirada del mundo se desviaría de Loch Ness al Nahuel Huapi.

Loch Ness… ¿Serían de la misma especie? Aquél era un… Había vuelto a olvidarse; nunca era capaz de retener esas dos palabras tortuosas. Sacó el libro del bolso que descansaba en el fondo de la lancha y fue pasando hojas bajo la luz de la linterna. No necesitaba otro señalador que la foto a página completa de la aleta cuadrangular; esa imagen que aquellos mismos mentecatos incrédulos, negando su incuestionable claridad, acusaban de fraude. En la página opuesta, destacado con marcador fluorescente en el

bloque compacto de texto, estaba aquel nombre tan difícil de recordar: *Nessiteras rhombopteryx*. ¿Cómo llamarían los científicos a Nahuelito cuando se vieran obligados a aceptar su existencia? ¿*Nahueliteras rhombopteryx*? No, eso era muy complicado. Mejor era: *Nahuelitus manueli*. Sencillo y sonoro. Había notado tiempo atrás que Nahuel y Manuel eran dos nombres muy parecidos. No podía ser una casualidad. Las casualidades no existen…

Devolvió el libro al bolso, se ajustó el cierre de la campera y bostezó. Era una noche tranquila, sin otro sonido que el susurro del viento helado y las olas acunando la lancha. Se puso a revisar una vez más la videocámara equipada con visión nocturna, cuando un chapoteo cercano llamó su atención.

En un mismo movimiento encendió y apuntó la cámara. El agua revuelta tenía un aspecto extraño en la niebla verde de fósforo. No había nada. No era la primera vez que Nahuelito le hacía esto; ya conocía esa frustrante sensación de haber reaccionado un segundo demasiado tarde. Inició un lento *panning* para abarcar toda el área alrededor de la lancha, pero pronto tuvo que detenerse. Mientras se desplazaba, la imagen iba perdiendo nitidez; parpadeó un par de veces y finalmente se apagó.

No sólo la cámara había dejado de funcionar. Nada del equipo respondía: ni el GPS, ni la radio, ni siquiera la linterna. Manuel estuvo a punto de soltar un exabrupto pero se detuvo, escuchando. Un nuevo sonido se había sumado al del agua y el viento. Era un zumbido bajo y profundo, una vibración densa que se percibía más con las vísceras que con los oídos. Manuel tuvo la certeza de que era la voz de un animal.

Y al levantar la cabeza lo vio. Era una silueta negra que ocultaba las estrellas; una figura alta y espigada que se curvaba en dirección a él. Manuel sintió que el corazón se le detenía al reconocer el esbelto cuello de cisne de Nahuelito.

Estaba temblando. Siempre había imaginado que cuando se produjese el encuentro estaría calmado; registraría el suceso con un gran sentido de maravilla, pero en completo control de la situación. Aquí y ahora, en presencia de aquella criatura maravillosa, de la causa de todos sus desvelos, las cosas eran muy distintas. Un curioso cosquilleo le estremecía los músculos y le erizaba la piel, como si una débil corriente eléctrica lo recorriera de los pies a la cabeza. Manuel adivinaba dos ojos pequeños en la cúspide de la figura, mirándolo con curiosidad. El monstruo comenzó a desplazarse a un costado; pronto Manuel entendió que era la lancha la que se movía, girando como si estuviera sobre un remolino. En el límite de su visión, Manuel vio aparecer un segundo cuello, y luego un tercero…

—¡A la mierda! —gritó sin poder contenerse—. ¡Son una banda!

Las figuras ya no eran negras. Poco a poco iban adquiriendo un tinte verdoso que iluminaba el agua, la que a su vez burbujeaba y se agitaba como si estuviera hirviendo. El zumbido subía de volumen y de tono, y el cosquilleo se intensificaba a la par. Manuel se limitaba a mirar aquello con los ojos fuera de las órbitas, demasiado aturdido para intentar comprender lo que pasaba.

Y de repente se hizo de día.

No había sol; la luz manaba de todo el cielo, como si estuviera cubierto por una capa de nubes delgada y uniforme. En esa luz sin sombras, rosada y suave, pudo ver las figuras como lo que realmente eran. Ya no parecían cuellos; eran más bien postes o pilares curvos de tersas superficies metálicas, colocados a intervalos regulares en torno a un estanque circular en el que la lancha flotaba serenamente. En la orilla empedrada, unos hombrecitos lo miraban con curiosidad.

—¡Aahhh!

Se agitó en el fondo de la lancha y acertó a levantar un remo, sosteniéndolo como si fuera un arma. Los hombrecitos no se movieron; seguían observándolo con expresión calma. Eran pequeños, de no más de un metro o un metro veinte. Parecían bebés: regordetes, mofletudos, con grandes cabezas calvas. Su piel tenía un ligero tinte violáceo, y sus pequeñas bocas dibujaban sonrisas.

—*No tengas miedo.*

No supo cuál de ellos había hablado. Parecían haberlo hecho todos a la vez. Las palabras no sonaron en sus oídos; era más bien como si los escuchara con todo el cuerpo, como si la voz surgiera en su propio interior y resonara delicadamente en cada uno de sus órganos. Fuera lo que fuese, tuvo un efecto relajante.

—*No tengas miedo* —repitieron—. *Nosotros te trajimos.*

Dos de ellos tendieron sus manos en dirección a él. Manuel soltó el remo y aceptó la ayuda que le ofrecían para salir de la lancha. Aún tenía miedo, pero había quedado reducido a un débil rescoldo en el fondo de su mente.

—*Ven* —le dijeron—. *Vamos a mostrarte nuestro mundo.*

Caminaba con uno de aquellos seres de cada mano, como si fueran niños; pero eran los niños los que lo guiaban a él. Los había supuesto totalmente lampiños; el contacto le reveló que estaban cubiertos por una pelusa suave y cálida, como la piel del durazno pero mucho más tenue; una vibración casi subliminal entre sus

dedos.

El sendero de piedras blancas serpenteaba por un prado de hierba amarilla y crujiente donde otros pequeños desarrollaban actividades indescifrables. Al acercarse los caminantes, abandonaban lo que estaban haciendo y corrían a formarse al borde del camino para verlos pasar. Tenían grandes ojos dorados y pupilas donde parecían brillar las estrellas.

Aquí y allá surgían del suelo árboles de corteza plateada, altos y rectos como columnas. De sus ramas colgaban largas hojas que parecían hechas de hielo, y emitían un dulce sonido de campanillas cuando las agitaba la brisa. El sendero se internaba en un bosquecillo de estos árboles; tras atravesarlo, los pies de Manuel encontraron la molicie de una playa de arena, y la visión colmó sus ojos.

Ante él se extendía infinito un mar calmo que copiaba el color rosado del cielo. Contra lo que había supuesto, no estaba nublado: en el horizonte asomaba una luna mucho más grande que la que veía las noches claras en el lago, acompañada por otra de menor tamaño. Dos rostros pálidos que le daban la bienvenida desde el cielo luminoso.

El viento no le traía el olor salino del aire del mar, sino otros, totalmente desconocidos. La mezcla de fragancias exóticas despertó mil sensaciones e hizo aflorar infinidad de recuerdos enterrados, mientras la memoria buscaba en sus catálogos algo que se pareciera a lo que le estaba llegando. Era un olor seco que incluía cierto matiz de artificialidad; no la penetrante frialdad de los productos químicos, sino más bien… No tenía palabras para describirlo. Era como el aroma del césped recién cortado, o el del cuero de los zapatos nuevos. O el del café molido… Objetivamente, Manuel sabía que ninguno de esos olores estaba presente en el aire, pero todos ellos tenían algo en común con lo que percibía. Al final tuvo que rendirse y aceptar que no era nada que él conociera.

Un leve estremecimiento de la arena lo sacó de su ensueño, y vio cómo el agua retrocedía ante sus pies hasta caer por un borde que parecía cortado a cuchillo en la playa. Su cerebro tardó unos instantes en comprender lo que pasaba; y aun entonces no tenía sentido.

—Estamos… ¡Estamos volando!

—*Sí.*

Ese “sí” fue más que una simple corroboración. Con él llegó a su conciencia una imagen, tan clara como el recuerdo de algo que hubiera visto infinidad de veces. La playa en que estaba parado

bordeaba una isla de pocas hectáreas de extensión. La isla no se apoyaba en el lecho oceánico, sino que nadaba como un barco a la deriva; bajo su suelo latían fuerzas colosales capaces de mantener su peso a flote e incluso de elevarlo en el aire, como estaba ocurriendo ahora.

Los diminutos guías lo llevaron hasta el borde mismo del farallón. No había baranda ni protección alguna, y Manuel experimentó un negro vértigo al comprobar la creciente distancia que los separaba de las olas.

—*No tengas miedo* —le dijeron—. *No caerás.*

Eso fue suficiente para calmarlo. Cuando los hombrecitos hablaban, a sus palabras las acompañaba una multitud de implicaciones y significados que quedaban impresos en el entendimiento con una exactitud de la que ninguna lengua humana era capaz. Manuel supo de inmediato que decían la verdad, que había algo allí, invisible pero innegable, que no lo dejaría caer.

A medida que aceleraban, otras islas de diferentes formas y tamaños emergían del horizonte. A una de ellas la cubría un tupido bosque que brillaba en tonos de rojo y amarillo. Otra estaba erizada de colosales edificios prismáticos construidos en un cristal traslúcido que multiplicaba la luz y los colores. Más allá había otra, pequeña y desierta, con senderos que radiaban en línea recta desde el centro… Las playas imitaban las líneas anfractuosas que siguen las costas naturales; sin embargo, se adivinaba en ellas un rigor geométrico preciso, como si cada saliente, cada golfo, cada ensenada obedeciera a un propósito definido.

Las islas pasaron y quedaron atrás, y luego aparecieron otras totalmente distintas… Manuel no supo si el tiempo que permaneció inmóvil, con los sentidos atentos a aquellas maravillas, podía medirse en minutos o en horas. Lo siguiente que advirtió fue que desandaban el camino, de regreso al punto de partida.

—*El agua es la clave* —le explicaban los guías con su voz sin sonido, y el significado cabal se dibujó con precisión en su mente. El dispositivo que habían utilizado para traerlo necesitaba grandes masas de agua para hacer contacto con otros mundos. Habían registrado el lago entero y allí lo encontraron.

Ya estaba de vuelta al borde del estanque circular en que flotaba la lancha, entre los pilares curvos. Sintió una opresión en el pecho, un dolor casi físico, al comprender que era hora de marcharse.

—¿Voy a volver a verlos? —se atrevió a preguntar, ya sin ningún temor.

—Nosotros sólo hemos dado el primer paso.

Uno de ellos le alcanzó un objeto, semejante a un canto rodado, que cabía perfectamente en la palma de su mano.

—Allí está todo lo que necesitan saber sobre nosotros. —Incluso, comprendió Manuel de inmediato, la manera de encontrarlos.

La piedra era de un azul profundo. Literalmente profundo: el color parecía extenderse por kilómetros y kilómetros frente a sus ojos, y en el fondo de aquella perspectiva imposible se formaban figuras danzarinas.

Apartó la mirada de esa visión sobrecogedora. El hombrecito acentuó esa sonrisa que parecía constituir su expresión natural, y el tono de su piel derivó levemente hacia el rojizo.

—Se acostumbrarán —dijo.

Manuel guardó la piedra en un bolsillo de su pantalón náutico y se instaló morosamente en la lancha. De pronto, dos ideas que habían quedado flotando en la confusión de su mente se encontraron. Manuel habló con voz temblorosa, más excitado por esa súbita revelación que por cualquier cosa que pudieran mostrarle los hombrecitos.

—Ustedes… ustedes revisaron todo el lago.

—Sí.

—¿Y por casualidad… no encontraron un animal? ¿Un animal muy grande?

Los hombrecitos se miraron entre ellos, sin responder.

—Más grande que esta lancha… con cuello largo.

—No.

Nunca había imaginado que la respuesta pudiera ser ésa.

—¿Están seguros? ¿No me están macaneando?

—Encontramos muchas formas de vida. Pero ninguna como la que describes.

Manuel se sentó, contrariado. La minuciosa certeza del lenguaje de los hombrecitos estaba allí, igual que siempre; pero esta vez le cayó como un martillazo. Apenas notó el zumbido pesado y el cosquilleo eléctrico que volvía a recorrerle el cuerpo.

El golpe del viento frío lo sacó de su aturdimiento. Se frotó los ojos y miró a su alrededor, a la noche. La luna se había elevado en el cielo y ahora Venus refulgía bajo ella, a un costado de la ciudad. ¿Qué había pasado? Se sentía como si acabara de despertar de un sueño; pero sabía bien que todo había sido real. La voz de los

hombrecitos seguía sonando en su cabeza; su suave tacto aún le hormigueaba en los dedos. Aquel mundo no era producto de su fantasía; lo había percibido con sus sentidos físicos, como ahora percibía las formas duras de la lancha; como percibía el viento tenaz que lo empujaba hacia Bariloche. Como percibía aquellas aguas…

Aquellas aguas gélidas y oscuras que de pronto estaban insoportablemente vacías.

Los aparatos habían vuelto a funcionar. En un gesto automático tomó el micrófono de la radio y giró el selector de frecuencia.

—César…

Notó un bulto en el bolsillo. La piedra. La sostuvo pesadamente en la mano. Recorrió con los ojos sus contornos curvos, sin atreverse a mirarla directamente. El color purísimo parecía desbordarla, extendiéndose en un resplandor que venía de otro mundo.

—Sí, Manuel.

Cerró el puño sobre la piedra. La sintió dura y redonda, y nada más. No era ni caliente ni fría, ni suave ni áspera, ni tersa ni rugosa. Solamente dura y redonda, como si sus dedos fueran demasiado torpes para captar el enorme caudal de sensaciones que la piedra guardaba.

O como si no fuesen capaces de tolerarlo…

—Manuel, ¿estás ahí? ¿Qué pasa?

El brazo se sacudió en un movimiento espasmódico, feroz, y la piedra salió disparada hacia la oscuridad. Manuel la oyó chapotear a lo lejos antes de que emprendiera el rápido descenso hasta el fondo.

—¿César? —Exhaló ruidosamente y se estiró para desentumecer los músculos. Se sentía mucho mejor—. César, no sabés lo que inventaron ahora para que dejemos de buscar a Nahuelito.

Andrés Diplotti

Andrés Fernando Diplotti es Diseñador Gráfico. Nació el 24 de febrero de 1978 en Rosario, aunque hace mucho que vive en Pergamino. Fue seleccionado en tres ediciones consecutivas del concurso literario organizado por la UNR Editora (la editorial de la Universidad Nacional de Rosario). Los cuentos se llamaban “Las nubes de Saturno” (1998), “Sinapsis” (1999) y “El intruso” (2000). Los lectores de Axxón han conocido ya su cuento Cuerpo y alma en el número 122. Viene publicando, además,

su serie “El Gaucho de los Anillos”, poema épico-costumbrista, bajo el seudónimo Otis, que hace dos números se amplió a la sección AnaCrónicas.

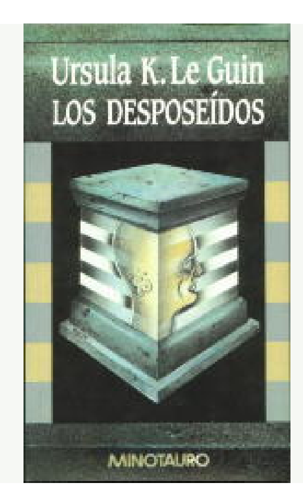
Axxón 129 - agosto de 2003

Los desposeídos

Ursula K. LeGuin



Los libros que hemos leído



Los desposeídos
(***The Dispossessed***, 1974)
Autor: Ursula K. Leguin
Traducción: Matilde Horne
Ediciones Minotauro
(1983, 1985, 1989, 1992, 1998 y posteriores)
Barcelona, España

Shevek es un físico brillante. Tiene en su cabeza la semilla de una revolución que trascenderá el ámbito de la física, permitiendo comunicaciones instantáneas a cualquier parte del universo. Vive —o sobrevive— en Anarres: la luna semidesértica y estéril de Urras. Como todos los habitantes de esa colonia, es odoniano: cree en una sociedad utópica basada en la anarquía (una suerte de anarquía organizada, si cabe), la libertad de ideas, la solidaridad y la inexistencia de la propiedad privada. Está filosofía ha prosperado en Anarres y les ha permitido a sus habitantes sobrevivir allí donde el agua y otros recursos escasean, y la diversidad animal y vegetal es virtualmente inexistente.

En Urras, el planeta madre, predomina el capitalismo utilitarista. Con todo, ambos regímenes están en decadencia.

Shevek iniciará un viaje al planeta madre buscando compartir sus teorías, y tratando de devolver a Anarres el espíritu revolucionario que parece haber perdido con el paso del tiempo y el asentamiento de las burocracias.

En *Los desposeídos,* Ursula Leguin juega a dos puntas, relatando por un lado el viaje del eminente físico a Urras y, por el otro, su vida en Anarres.

A partir de este doble juego, Leguin reflexiona sobre cuestiones esenciales como el papel de la mujer en las distintas sociedades, las libertades personales versus los imperativos de la comunidad, las

utopías y el idealismo político, las relaciones humanas, el papel de los intelectuales en los conflictos sociales, la búsqueda de la felicidad.

Es una novela para ser pensada, que se disfruta sorbo a sorbo.

Alejandro Alonso, 2003

Axxón 129 - Agosto de 2003

Anacrónicas

Otis

¡Habéis regresado a mí, mis ya simbióticos lectores! Bien recita la popular sabiduría que, en la serie de naturales números, no hay dos al que no lo suceda un tres; y que jamás la lluvia se ha precipitado sobre la tierra sedienta sin que más tarde o más temprano aquélla se detuviese. Habréis de saber que jamás cesa esta inextenuable cornucopia de manar de continuo toda clase de manjares para el espíritu y el intelecto, y por qué no también para el sustancial cuerpo; manjares éstos de los que si no os dejáis llevar de su apabullante exquisitez y hacéis de ellos un mensurado uso, administrándolos según el don de los sabios, viviréis por las patas diez mil años.

De tal suerte es que la dosis que dispénsoos hoy de néctares y ambrosías está compuesta, en primer término, por un diálogo que uno de los novísimos colaboradores que ésta nuestra sección *AnaCrónicas* ha mantenido con el globalmente célebre investigador de lo oculto Dänik Eraparauntaar, de quien recordaréis, si es que acaso sabéis lo que os conviene, ha formado parte del privilegiado círculo que ha desentrañado para la humanidad toda los más recónditos secretos de *El Gaucho de los Anillos*, esa magistral e intemporal epopeya cuyos ecos resonarán por siempre en los claustros de la historia donde las venideras generaciones cantarán la gloria de su magnificente descubridor. Esto por sí solo bastaría para justificar su presencia en estas inmateriales planas que, merced a electrónicos y seculares milagros, en innumerables pantallas multiplícanse de ictiopanificadora manera; mas como tendréis oportunidad de comprobar por vuestra propia cuenta, el doctor Eraparauntaar acumula muchos más merecimientos para ser honrado con mi atención. Y en cuanto con tal lectura concluyáis, y hayáis asimilado cuanto sustento de ella podáis haber obtenido… ¡aprontad vuestro ánimo! Pues tendréis mi testimonio, de primera mano y en idéntica persona, del más reciente episodio en mi infatigable cruzada por la verdad acerca de mi pasado envuelto en

tinieblas.

Más no os diré, pues no sería sino prolongar inútilmente vuestra agonía al no poder acceder a la brevedad a los tesoros cuya somera descripción basta para despertar en vuestros ávidos corazones la más insoportable y vergonzosa tentación. ¡Adelante, disfrutad… por seguro tengo que regresaréis a por más!

Entrevista a Dänik Eraparauntaar

Andrés D.

Antes de empezar, quiero dejar constancia de mi disconformidad. Cuando me uní al grupo de trabajo a cuyo cargo corre la sección que el lector tiene entre sus manos (sí, hay cada loco que agarra el monitor y hasta se lo lleva a leer a la cama) me aseguraron que me iba a encargar de temas de análisis literario y divulgación científica. Ya soñaba yo con redactar sesudos análisis sobre la importancia del predicativo no obligatorio en la prosa de Pepe Muleiro, o sobre los usos pacíficos de los asientos de bolitas para taxistas. ¡Iluso de mí! En lugar de eso, se me confina unilateralmente al denigrante puesto de "notero comodín", el más bajo escalafón de la jerarquía periodística. ¿Y me quejo? ¿Alguien puede decir que me estoy quejando, eh?

Pues bien, teniendo ya suficiente de despotrique infructuoso y autoconmiserativo, pasaré al tema que da nombre a este artículo. Empezó cuando tuvimos que dejar la mesa de entrada libre de cartas de truco, equipo de mate y bizcochitos de grasa, pues habíamos recibido un sobre. Tras el impacto inicial que supuso el que alguien nos hubiera mandado algo, uno de nosotros propuso: "Che, ¿y si lo abrimos?". Tomando todas las precauciones del caso (guantes, agua, tanque de acero, etc.), comprobamos que en su interior no había otra cosa que una tarjeta de cartulina. Nada de qué preocuparse… hasta que la leímos.

Embista (sic) de que publicaciones como Ack Zone (sic) y otras, basadas todas en el modelo del conspirador Hugo Guernica (sic), se dedican desde hace décadas atrás (sic) a engañar, desinformar y embaucar al público presente, haciendo pasar los más importantes afers (sic) de lo paranormal por meros cuentos y novelas de cienciafixión (sic), sin que nadie esepto (sic) yo mismo haya tenido nunca la audacia y el coraje de desenmascarar esta estafeta (sic), considérense ustedes formalmente no imbitados (sic) a la conferencia sobre Los locos locos orígenes del hombre*, que se llevará a cabo el día 7 del corriente en Corrientes al 700 (¿casualidad o causalidad?), en el Aula Magma (sic) de la Facultad de Humanidades y Alienigenidades (sicsic) de la Universidad Nacional de Rosario.*
No deje usted de faltar

Dr. Dänik Eraparauntaar, Hd.P.
Investigador heterodoxo, desfacedor de entuertos conspirativos y latin lover.

Sí, yo tuve la misma sensación que ustedes: sería más fácil de leer si no tuviera tantos *sic* intercalados. (Mirando la tarjeta más de cerca vi que había sido impresa en *Simonelli i Caramagnuolo (sic)*). Pero más allá de consideraciones semejantes, haber recibido esta no-invitación sólo podía significar una cosa: que después de arduas tramitaciones, **Axxón** había conseguido por fin la homologación de F.A.R.S.A.S. (*Fairly Amazing Records of Self-Appointed Scientists*). Ahora cualquier reportaje que nos concediera un afiliado a F.A.R.S.A.S. le sumaría puntos para el ranking de la institución, lo cual explicaba el interés

del profesor Eraparauntaar en que cubriéramos el evento. (Sí, me di cuenta de que la tarjeta decía que *no quería* que lo cubriéramos, pero es que hay que conocer las sutilezas de la diplomacia mediática. Si te mandan una invitación, es que no les importa si vas. Si quieren que vayas, te mandan una nota diciéndote que no vayas. Si no quieren que vayas no te mandan nada, pero vas igual. Si te mandan flores o bombones es que quieren que vayas, y en ese caso lo mejor es no ir. Si te mandan un auto, es un signo ambiguo: puede querer decir que quieren que vayas como que no, dependiendo de si es una limusina con chofer que te espera con la puerta abierta, un sedán sin marcas reconocibles que está siempre estacionado a metros de tu casa, o una coupé negra en una callecita mal iluminada que se te aproxima a ciento veinte con luces altas.)

Por supuesto que haber obtenido la homologación fue motivo inmediato de copiosos brindis; pero pronto la algarabía, al menos por mi parte, se diluyó tanto como el Talacasto con que nos mojábamos los labios mutuamente. (Nuestra especialista en todo lo que sea alternativo, de la que pronto tendrán noticia, asegura que cuanta más soda se le echa al vino, tanto más embriagador es su efecto. Solamente a ella se le pueden ocurrir esas cosas.) Otis, nuestro amadísimo jefe de sección, haciendo gala de la misma convincente retórica con que me ha persuadido de escribir la anterior aposición, se paró frente a mí, me miró a los ojos y me dijo con voz serena pero firme, mientras atenazaba mi cuello: “Tú eres el que tiene experiencia en estas cosas”. (Bueno, no fueron ésas sus palabras exactas, pero la oración me estaba

quedando ya muy larga.) En realidad, toda mi supuesta experiencia se reducía a haber leído en mi adolescencia un libro de Eraparauntaar y otro de Karl Blitzkrieg (recuerdo especialmente este último, que trataba de las misteriosas desapariciones de camiones cargados de televisores, videocaseteras y equipos de audio en el triángulo geográfico con sus vértices en las localidades de Puerto Iguazú, Foz do Iguaçu y Ciudad del Este), pero lo mejor era no decirlo y obedecer sin chistar.

Me acredité para la conferencia con el nombre supuesto de Andreas Katsulas (la estricta etiqueta del misteriodismo exige hacerse pasar por otra persona y actuar como si el entrevistado no lo supiera). En las siguientes tres horas y media, el doctor Eraparauntaar acumuló méritos como para ascender por lo menos cuatro puestos en el ranking de F.A.R.S.A.S., a saber: siete comparaciones de sí mismo con Galileo y tres con Einstein, cuatro impugnaciones de la relatividad general fundadas en cuentos de Hans Christian Andersen, cinco citas de pediatras televisivos para avalar sus propias teorías, veintitrés menciones de la palabra “oficial”, quince de “reaccionario”, ocho de “judeocristiano” y tres de “autodenominado”.

Promediando la disertación quedó en *off side* al confundir a Stephen Hawking con Stephen King; pero aquí demostró la calidad e inteligencia de su juego sacando de la manga que *Carrie* y *La zona muerta* están basadas en hechos reales.

Aparte de esto, no aconteció nada digno de mención hasta que finalizó la conferencia y tuve ocasión de conversar con él en el bufet de la facultad. El presidente del centro de estudiantes nos habilitó una Hyneken para matizar la charla y me dejó saludos para nuestro bienamado líder Otis, pues ambos fueron compañeros de estudios y de lucha a comienzos de los ’70. (En ese mismo bufet se opusieron al opresivo menú de sólo dos platos, reclamando la libertad de vientres.)

—Doctor Eraparauntaar, hace poco usted estuvo en Pompeya estudiando las tradiciones tangueras de los antiguos romanos. ¿A qué conclusión llegó?

—A la misma de siempre: ¡Vivimos engañados! ¡Todo el mundo está equivocado menos yo!

—¿Cómo es eso?

—Hasta ahora, la historia oficial ganó varios oscars haciéndonos creer que las ciudades de Pompeya y Montserrat fueron destruidas por el diluvio universal. ¡Pero eso no es lo que yo vi! En una ciudad que estuvo inundada hay mugre y olor a podrido… Tuve acceso a expedientes recientemente desclasificados del Colegio de Martilleros de Salerno, donde se habla de estudios que revelaron que las mamposterías estuvieron sujetas a altas temperaturas. No puede haber sido un incendio, porque usted sabe que el fuego necesita oxígeno, y en aquella época las algas verdecitas-azulejas todavía no habían echado bastante a la atmósfera. Investigando más, encontré en la biblioteca del Nápoli la crónica de un sobreviviente, Tito de Pompeya (en latín, Titus Pompeii), donde se habla de “mucho calor y grandes explosiones”. Claramente está describiendo armas nucleares.

—¡Epa!

—Sí señor, como lo oye: armas nucleares, siglos antes de que Andrés Oppenheimer y Enrico Caruso descubrieran la ficción del átomo de apolonio. ¿Y de dónde podían haber salido esas armas sino de la guerra entre atenienses y atlantes, que aún hoy se revive ritualmente con cada partido entre Atenas de Córdoba y Deportivo Atlanta? La conclusión es muy clara: las armas nucleares derritieron los casquetes polares, lo que causó la suba global del nivel de las aguas que dio origen a la leyenda del diluvio, amén de sumergir la Atlántida e inundar Pompeya.

—¿Qué? Disculpe, me perdí.

—¡Por supuesto que se perdió! ¡Toda su vida estuvo expuesto a mentiras e insensateces! ¡Ha vivido con una mordaza en los ojos! Pero la evidencia está ahí para el que sepa verla. Usted seguramente conoce el relato judeocristiano del Arca de la Alianza, el barco ése que sobrevivió al diluvio pero chocó con un pedazo de hielo y se hundió en el Atlántico. ¡La simbología es clarísima! El hielo representa al que se derritió dando lugar a la inundación, y el barco hundido representa al continente sumergido. ¡Si hasta los nombre son transparentes! ¿Dónde se hundió? ¡En el *Atlántico*! ¿Qué clase de barco era? ¡Un trans-*atlántico*? ¿Coincidencia? ¡Imposible!

—Disculpe, pero me sigue llamando la atención que hayan tenido armas nucleares. ¿Cómo enriquecían los minerales?

—¿Cómo va a ser? ¡Por alquimia! A ver, fíjese: esta leyenda nos llega por medio de las famosas *Críticas de Timoteo*. ¿Quién las escribió? *Platoon*, que siempre aparece asociado a *Oliver Stone*, claramente una deformación fonética de *Philosopher's Stone*, piedra filosofal. ¿Y cómo Platoon no iba a conocer la piedra filosofal, si era un filósofo? ¡Y esto no es todo! Todos oímos hablar del alquimista de Coelho, pero esto es una mala traducción del latín *coelum*, cielo: era un "alquimista del cielo", o sea un extraterrestre que transmitió sus conocimientos avanzados a los humanos. ¡Está clarísimo!

La entrevista se interrumpió en este punto, pues un nutrido (bien nutrido) grupo de estudiantes efectuó un copamiento de la facultad fuera de programa, llenando las paredes de afiches de Georges Corraface en *Escape de Los Angeles* y destruyendo cualquier cosa que se pareciera a una Philishave. Tampoco por esto me quejo.

El informante

Otis

Ah, mis profanos lectores, ¡jamás llegaríais a imaginaros, por más que en ello pusieseis todas vuestras patéticas fuerzas, las magnitudes que alcanzan la desazón y la congoja que afligen a mi sistema endocrino al saberme desposeído de un lustro completo de mi existencia! No, aun si vivieseis lo suficiente como para contemplar con trashumanos ojos la postrer agonía del universo a manos de la cortesana termodinámica, jamás estaríais cerca siquiera de comprender de qué os hablo; es más, es posible que haya entre vosotros grandísimos truhanes que, en efecto, no posean la menor de las nociones acerca de lo que digo en este momento malhadado en que os concedo la inmerecida gracia de abriros mi corazón, maltrecho no menos por vuestra ingratitud que por el martirio de saberme un hombre incompleto. ¡Ah, descastados, vuestro vergonzoso silencio os delata! ¿En qué fatuas empresas habéis dilapidado el tiempo y el esfuerzo que deberíais haber dedicado a estudiar y atesorar las previas ediciones de *AnaCrónicas*? ¡Indignos sois de haceros llamar lectores míos!

Oh, abandonad ya vuestra grotesca actitud de tiritar y ocultaros bajo las piedras cual vulgares blátidos; sabed que tras esta máscara de frío y reluciente mármol anida un alma magnánima y omnicompasiva, y por grave que sea vuestra falta, lejos está de despertar mi temible ira. ¡Adelante! Ínstoos a que sin admitir ya mayor demora, refresquéis vuestra aletargada memoria celebrando

por renovada cuenta las revelaciones que os han sido concedidas en pretéritas ocasiones por mi buen amigo y confidente, el licenciado Carlitos Menditegui; pues inhábiles seréis de lo contrario de apreciar en toda su esplendente gloria la pieza singular que aquí os ofrezco.

El episodio que os narraré, y que estremecerá las más íntimas de vuestras fibras si es que no sois impasibles esculturas de cloruro de sodio, principió no muchos días atrás cuando, siendo que encontrábame yo sumergido en una dulce ensoñación en la cálida penumbra de mis aposentos donde aroman el cedro, la lavanda y el pachulí, de tal grata circunstancia fui arrancado por el inclemente campanilleo que, falto de todo sentido de la oportunidad, indicábame ajenas intenciones de dialogar conmigo por intermedio de grahambelianos hilos. Salté con atlética agilidad de mi mullido lecho mientras indagaba retóricamente al cosmos acerca de la identidad del misántropo que había tenido a mal interrumpir mi sueño a tales intempestivas horas de la sacrosanta siesta. No pequeña fue mi sorpresa cuando, tras recoger con admirables gracia y donaire el auricular de mi terminal telefónico, resonó en el canal auditivo correspondiente al lado siniestro de mi simetría esquizoantropomorfa una voz, gravosa y

arenisca, que parecía llegar desde un sitio lejano:

—¿Señor Otis? Tengo información para usted. Yo sé lo que pasó en ese lustro completo de su existencia del cual se encuentra desposeído.

—¡Oh, anónima voz que haciendo usufructo de la que es acaso la más prominente tecnología de la vigésima centuria, haceisme tan tentadora proposición, a sabiendas indubitablemente que me será inasequible un acopio de volitivas fuerzas de magnitud tal que contrapesen con una sólida negativa la seducción que, aun siendo yo incapaz de veros, ponéis ante mis ojos! ¿Quién sois, si me está permitido preguntar?

—Un amigo mutuo. Encuéntreme a medianoche en el estacionamiento subterráneo más próximo a su domicilio. Y no lo olvide: venga solo, o me empaco y no hablo nada.

¡Oh, cuánto más dulce es el sabor de la esperanza cuando cercana se la sabe! Aquí estaba al fin la respuesta que durante años se había mezquinamente negado a mis fervorosas y eclécticas plegarias a cuanta deidad medianamente presentable hallé en mi devenir. Mas ¡ay! de todos vosotros es conocida, si habéis dado adecuado cumplimiento a las consignas que os encomendé supra, mi triste inhabilidad de leer el paso de las horas en la cíclica fisonomía de los relojes. Mas entonces sabéis también que al término del período que nos ocupa, cuyo transcurrir no consta en mis sinápticos archivos, mi innata sensibilidad a los errores humanos habíase extendido prodigiosamente a los artefactos que el hombre utiliza para guardar medida del tiempo. De suerte que recurrí a una sencilla aunque ingeniosa treta que muy buenos

frutos habíame redituado en anteriores ocasiones, y requerí a un solícito vecino que dispusiera las manecillas de mi reloj, cuya cadena de alpaca suele cruzar reluciente mi chaleco del mismo material, de tal modo que la medianoche señalaran; no sin antes vaticinarle que atroces calamidades acaecerían a su faz si acaso reincidía en su infame propósito de alimentar con energía potencial las mecánicas entrañas de mi preciado artefacto.

Y así fue, merced a este inspirado ardid que a todos vosotros os ha dejado de un palmo de narices al comprobar una vez más que no se ha previsto vara que dé cuenta de la medida de mi genio, que arribé a tiempo al emplazamiento de la cita; y allí aguardábame ya mi informante, en un rincón donde otra luz no brillaba que el ígneo extremo de un nicotinoso cilindro, señal ésta que me permitió identificar el punto hacia el cual debía dirigir mi saludo:

—¡Salud, rastrero representante del más humillante, ruin y narrativamente cómodo de los oficios!

—Puede llamarme Morris. Philip Morris.

—Os llamaré como plazca a mi capricho, abyecto siervo de guionistas adocenados. Vos y todos los de vuestra ralea sois tan planos y carentes de facciones como las sombras en que os ocultáis de tan artero y arquetípico modo. Ahora, ¡hablad!

— Bien. Supongo que todo este tiempo se habrá preguntado qué pasó en esos cinco años que no recuerda.

—Os aseguro, bribón, que a tal grado llega mi obsesión al respecto que referís, que no hallo sosiego en mis horas de vigilia ni reparo en las de sueño.

—Y se preguntará también qué significa ese tatuaje.

—¿Tatuaje? Por mi fe, vil señor, que no sé de qué tatuaje me habláis, como no sean las efigies de Alberto Migré y Abel Santa Cruz que, en una de mis esporádicas recaídas combativas, mandé fijar en mis antebrazos para luego unirme a la lucha contra los salvajes unitarios.

—¿Cómo que no sabe? ¡Ese ojo que tiene atrás del cuello!

—¡Ja! Incitáis mi hilaridad, caballero, y solicito compulsivamente vuestra venia para celebrar con dicacidad tal delirante ocurrencia; pues si yo tuviera como vos afirmáis a mis espaldas un ojo, ¿no debería ser capaz de contemplarlo en un espejo?

—¡Pero es un…! Bué, no importa; la cuestión es que lo eligieron como sujeto para un experimento secreto.

—¡Ábrase la litosfera bajo vuestras plantas y os degluta! ¿Un experimento, decís? ¿Quién en este orbe o en cualquier otro osaría mancillar con sus obscenas zarpas la integridad de mi organismo, y con qué inconcebibles y patológicas motivaciones? ¡Hablad si sentís algún apego por vuestro páncreas!

—¿Alguna vez sintió que era superior a los demás, que estaba fuera de lugar entre las personas comunes?

—¡Pardiez! Diría, innoble caballero, que me conocéis desde la cuna, si no fuese que me asiste la plena certeza de que tal es imposible; pues a no ser por el intervalo de marras, la nueve veces agraciada

Mnemósine ha sido generosa conmigo y otorgádome el don de una capacidad de retención cuasi-funésica, la cual habríame impedido dejar de tomar debida nota en el caso de cruzar mis mayestáticos pasos con las torpes zancadas de alguien tan execrable como vos. En efecto, desde aquellos años de enternecedora inocencia y pasmosa precocidad en los que no tuvisteis el privilegio de conocerme, acompáñame la inequívoca impresión de que un singular destino aguárdame en olímpicas alturas.

—Bueno, para el experimento hacía falta alguien así de petulante.

—Tened a bien decirme, despreciable señor, ¿os falta aún un largo trecho para arribar a la parte sustancial de vuestra delación? Pues alcanzando tan altas cotas vuestro conocimiento, no ignoraréis que no es infinito el monto de las horas que sobre esta corteza de silicatos me han sido concedidas; y ansío la pronta llegada del segundo en que, con irreprochable sincronicidad, una detonación en las tinieblas me libre a la vez de vuestra irritante voz y de la revelación que, aunque desespero por conocer, con total certeza habría de resultarme intolerable.

—Si está apurado, puedo volver otro día.

—¡Ningún otro día, truhán de cuarenta el ciento! Si osáis poner uno solo de vuestros pies fuera de este recinto, cenaré vuestro hígado con alubias, acompañado de un buen Chianti.

—Bué, ya que insiste… Los responsables del experimento descubrieron que usted tenía una habilidad mutante.

—¡Diantre! ¿Qué cantan las oscilaciones que mis timpánicas membranas conmueven? ¿Una habilidad mutante? Decidme pronto, pues el televisivo tirano

apremia: ¿a qué me faculta esta dudosa bendición en mi plasma germinal, además de alimentar la ya corrosiva envidia que profésanme los hombres?

—Ése es el problema, era una habilidad *mutante*, cambiaba a cada rato. La fijaron en esa sensibilidad relojera de usted para que no escorchara.

—¡Voto al chápiro, tunante! Mi reloj atrasa ya quince minutos y no he oído nada aún que justifique no ya la pecuniaria erogación en que me he visto obligado a incurrir para transportar mi magnificencia ante vuestra suprema estulticia, sino siquiera la mera existencia en este mundo de un espécimen como el que se arroga ahora la desfachatez de inficionar con su cochambrosa hediondez, aun hallándose cobardemente oculto en umbrosos espacios, mis vítreos y acuosos humores.

—¡Oiga, oiga! ¡Que hasta ahora le tuve paciencia, pero ya me estoy cansando! ¿Dónde se ha visto que al buche lo traten de esta manera?

—El tratamiento que os dispenso, vuestra anélida merced, no es otro que el que está reservado a los de vuestra calaña de miserables sabandijas que pululan y se arrastran en aquellos sitios donde no se alza el rostro de Febo, susurrando lascivamente en ajenos oídos los secretos que a vuestra discreción han sido confiados, como susurraréis ahora en los míos todo lo que acerca de mí conocéis.

—¡Pero averiguátelo vos, payaso! Encima que te estoy haciendo un favor… ¡A ver si te creíste que te debo algo, infeliz!

¡Ay, suerte amarga! ¡Ay, destino impío que conmigo te ensañas y aparentas al hacerlo gozar cual un condenado, cuando el condenado soy yo! ¿Acaso siempre ha de escurrírseme la verdad cual diminutos

granos playeros entre los dedos, sin dejar más que guijarros de torturante duda? ¿Acaso siempre han mis esperanzas de desmoronarse, cual se desmorona ante el embate inmisericorde de la marea de la adversidad una medieval fortaleza construida a escala utilizando esos mismos granos como mínimos ladrillos y salinas aguas como mortero? No tengo más que unir cada uno de mis párpados superiores con su correspondiente inferior y aparece ante mí, con una vividez que ningún orticón sería capaz de emular, la imagen de aquella aborrecible criatura tendida cuan larga era en la ceméntea superficie, tras haberme visto yo impelido a insertar las indescifrables agujas de mi ya inútil reloj en aquellos puntos de su anatomía en los cuales tenía por cierto, merced a ancestrales conocimientos adquiridos por medios que no me es dado divulgar, que obstruirían el flujo de qui lo suficiente como para causar el desprendimiento inmediato e indeclinable de su inmaterial materia. ¡Y no acaban aquí mis desdichas! Pues apostaría mi mano derecha, si no la tuviera comprometida ya a causas más nobles, que hay entre vosotros arpíos colegas de aquel murmurador platelminto de cuya pestilente carga he aliviado al universo, y no vacilaríais en admitir a vuestra propia madre como precio a

cambio de denunciar ante opresivas fuerzas uniformadas lo que acabo de relataros, malogrando pérfidamente la candorosa confianza que en vosotros he depositado. ¡Exhórtoos, malandras, pues tan afectos parecéis ser a exhibir ampulosamente vuestros más recónditos conocimientos, a que conmigo compartáis vuestro paradero! Nada tenéis que temer de mi visita, os lo aseguro por vuestra salud.

El gaucho de los anillos (10)

Otis

Endijpué que en Rivendel
se celebró el parlamento
ande jue el reclutamiento
pa’ dir al Monte ’el Destino,
se llevó Bilbo al sobrino
pa’ darle unos elementos.

“Te viá emprestar unas cosas
que hace mucho que las guardo:
acá está la espada Dardo,
que es más que una simple lata;
a los orcos los delata
si se escuenden en los cardos.”

“Y esta camisa e’ mitril
que es más juerte que el acero
pa’ que te proteja el cuero;
si la llevás bajo el poncho
no te va a hacer más rechoncho
y naides te hace otro aujero.”

Le agradeció el Frodo al tío
por la espada y la camisa
que de ser motivo e’ misa
lo iban siguro a salvar,
porque el anillo llevar
no era pa’ tomarlo a risa.

Demientras don Aragorn
se despidió de su prienda,
tan linda que era leyenda:
“Tengo que dirme, mi dama,
que la patria me reclama

para que yo la defienda."

"¡Elberita te acompañe,
que sabe lo que te quiero!",
contestó la del lucero,
la mentada doña Argüén.
"Ojala güelvas con bien;
si te pasa algo me muero."

Los herreros orejudos
a la espada de Elendil,
la vieja y rota Narsil,
en la fragua la arreglaron
y ya tuitos la llamaron
dende entonces Anduril.

Y temprano a la mañana
con mucha solemnidá,
a enfrentar la alversidá
contra el enemigo cruel,
despacito e' Rivendel
se jue la comunidá.

Con cuidao había que andarse
si querían parar la guerra,
y por un camino e' tierra
enfilaron rumbo al sur;
porque el ojo e' Baradur
es uno que no se cierra.

Una banda e' teruteru
pasó con mucho barullo,
y el mago se olió un chanchullo.
"Esos pájaros que ahí van,
conociendo al Sarumán,
son tuitos bomberos suyos."

"Va a haber que viajar de noche

sin levantar la perdiz”,
les aconsejó el gris.
“En silencio hay que moverse
y cuando es de día esconderse
en el medio del maíz.”

Y a la hora en que la luna
nace en el cielo y se agranda,
en pleno tuita la banda
se plantó en un descampao
por andar medio delgaos
y le entraron a la vianda.

Demientras junto al fogón
descansaban y comían,
a lo oscuro una jauría
jue a juntarse redepente,
y les aullaba y gruñía
enseñandolés los dientes.

Se tragó el Gandalf del susto
el carozo e’ la aceituna.
“¡Ahijuna con la lobuna,
ahura la tenemos güena!
¿No apercibieron lo llena
que está esta noche la luna?”

Ahí se largó la pelea
en contra e’ los lobizones
que tiraban tarascones,
y uno dijo e’ sopetón:
“¿De diánde saca el Saurón
tantos sétimos varones?”

¡Y viera lo que jue aquello!
Con el elfo a los flechazos,
el enano a los hachazos
y los crestianos con fierros,

no podía arrimarse un perro
sin quedar hecho pedazos.

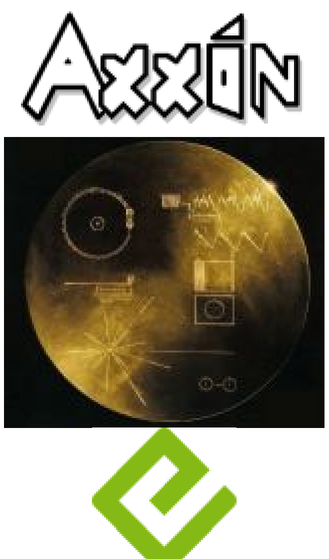
“A ver si con este truco
tenemos algo e’ sosiego”,
avisó el Gandalf y luego
movió en el aire un palito,
y tuitos los eucalitos
dentraron a agarrar fuego.

Y los lobos que quedaban,
con semejante fogata
que ya hasta las garrapatas
les estaba chamuscando,
salieron tuitos llorando
con la cola entre las patas.

“¡Se jueron!”, decían los hobbits
y saltaban de alegría;
pero cuando se hizo e’ día
enjabonaos tuitos vieron
que ande los lobos cayeron
ni los pelos se veían.

“¡Yo sabía”, dijo el Gandalf
“que no eran bichos cualquiera!
A andar a toda carrera
vamo’ a tener que empezar
y apurarnos en cruzar
cuantiantes la cordillera.”







Encuéntrenos en http://axxon.com.ar
Otros números de Axxón Móvil: http://axxon.com.ar/c-Palm.htm
Comentarios y sugerencias: axxonpalm@gmail.com
Twitter: **@axxonmovil**
Facebook: **https://www.facebook.com/AxxonMovil**